本特辑附送「威动力」游戏DVD光盘！
盘中收录88款精选好玩游戏



Wii动力

轻松玩转Wii！软硬件宝典！

热门大作攻略一举拿下

零 月蚀之假面
生化危机0
瓦里奥大陆 摇晃
孤岛冒险Wii

研究中心发掘游戏内涵

马里奥赛车Wii
神乐传说2/马里奥棒球

游戏小说带你进入恐怖世界

忌火起草解明篇

破解安装传授达人之道

WAD文件安装/修砖升级

让你的机器充满动力！

游戏仓库 WiiWare频道
堂 Virtual Console频道

Wii Fit健身园地

大合奏组BAND攻略

Mii众乐园



合作网站 www.Wiibbs.com

2006年底，东洋彼岸任天堂Wii的首发式上一声炮响，给我们送来了游戏的新时代。时至今日，我们所面临的游戏世界，已经被Wii和它的游戏理念改变了很多。无论你我他都不得不承认，Wii是这个世代最成功的电视主机。



卷首导读

Wii为游戏创造奇迹，我们为Wii创造什么？

在写这篇文章的时候，时间随着笔者的思维倒转回2005年。当时的任天堂在家用电视主机上连续遭受失败的命运，许多人认为任天堂已经只能依靠掌机市场维持利润，新的任天堂电视主机根本无法承担复兴大任，而掌机市场又面临PSP抢夺的危险。在这个“此诚危急存亡之秋”的关头，担任任天堂社长不到3年的岩田聪却在DS掌机之外，又公布了电视主机的新计划。

这是以“革命”为代号的新主机开发计划。在2005年，人们一直将这台后来给全世界带来巨大影响的游戏机叫做“革命”，而后来在这年游戏展会上公布的主机配置和操作方式确实具有革命一般的色彩：完全脱离现有边框的控制器，依旧保守的容量与输出精度，这些设计与之前游戏机追求机能与画面的思路完全相悖。这就是Wii，一台不按牌理出牌的叛逆的游戏机。自古至今，“革命”与“反叛”往往出现在一起,这次也不例外。虽然Wii在诞生之初带有极强的革命性，但是当时的它依旧不被玩家看好，最直接的原因就是游戏的机能和画面没有竞争力。



但是Wii不需要在这方面去争夺什么竞争力。以前任天堂一直走的是精品游戏与机能至上的路线，但是每次的尝试无不以失败而告终。N64坚持卡带作为游戏载体，导致游戏开发成本过高；NGC的小光盘技术使游戏容量继续受到限制，有一些厂商不得不推出双光盘的游戏。这些主机虽然在设计方面并不落后于时代,甚至还走在了时代的前面，但是它们的最终下场只有一个——失败，因为90年代之后游戏界的发展正是伴随这游戏开发成本攀升与玩家人群数量下降这两个不利条件进行的，因此在游戏市场混得不好的话只有雪上加霜的命运。

任天堂在制作Wii的主机和游戏的时候,首先考虑的就是时下的大局：攀升的游戏成本与萎缩的玩家市场。对于面前的不利形势,任天堂做出了开源节流的决定。所谓“开源”，就是想办法拓宽玩家市场，寻找传统玩家之外的人群；所谓“节流”，就是想办法压缩制作成本，使游戏的制作投入降到最低。Wii在这两个方面做的都相当不错：首先，Wii的机器核心与NGC相比并没有太多提升，对于技术，任天堂可以说是驾轻就熟（这几年的投入不能白费啊），软件成本也不是昂贵的新载体，而是选用了时下满大街都是的12cm的DVD大盘；与落后的主机性能相比，它的操作方式和软件都充满创造力。结合了这两个特点的Wii主机，在最恶劣的经营环境下，以最低的成本取得了最好的成绩，最后它得到的是全世界的关注，惊喜和掌声。

自从Wii问世以来，国内玩家对于这台主机的关注始终不曾消减。Wiibbs作为国内发展最早的Wii专题站点之一，一直致力于在国内普及Wii和这台主机的游戏理念。我们的《Wii动力》在制作的时候也得到了wiibbs的大力支持，在这里特别感谢这些热心的玩友们。

Contents 目录



热门攻略推荐

从《生化危机0》到《瓦里奥大陆》再到《零 月蚀假面》，整个6月到8月的Wii游戏大作攻略一举拿下！《忌火起草》小说、马车、马棒等多篇全面研究热情满载，还有什么游戏没有打通吗？参照这里的攻略吧！





健康游戏  忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活



玩家签名档

如果你在wiibbs有注册的话，请在这里签下你的论坛ID，并且将此页签名上传至wiibbs，即可免费获得下载流量！





大家一起来



游戏百科



特别策划



攻略指南针



附录

特别策划

同一个世界，同一个梦想。我们的游戏世界也充满了挑战。虽然奥运给大家带来的激动已经成为过去，但是那份热情与感动，却始终难以让人遗忘。此外还有多篇技术性的教学讲解内容，提供给需要的玩家。



Wii 互动专区

由Wiibbs高手撰写的游戏专栏、有Wii必答，讲解自从Wii诞生以来玩家们遇到的各种难解的问题，专为拥有Wii的你解决困难。Mii众乐园更是各位玩友交流的地方，大家在这里上传自己的Mii形象，互通有无。大家在这里共有一个家。

Wii 破解频道

最新Wiiware与VC虚拟主机破解安装，玩遍下载游戏！什么？担心机器变成半砖？没关系，这里的修砖教程让你的机器起死回生！



WiiMusic

Wii Music

厂商 任天堂
类型 ACT

●2008.11.16 ●多人用/价格未定●美版

宫本茂大师创造的又一力作！

任天堂在今年E3大展上公布的游戏中，除了《Wii Sports》的后续作品之外，这款利用Wii的特殊操控装置进行娱乐的音乐游戏《Wii Music》是最吸引观众眼球的了。这一次宫本茂大师又利用已有的Wii控制器创作出新的操作方式，并且与“音乐家”们同台献艺，引来了现场观众的阵阵掌声。



亲朋好友齐上阵



组成乐队一起来演奏!

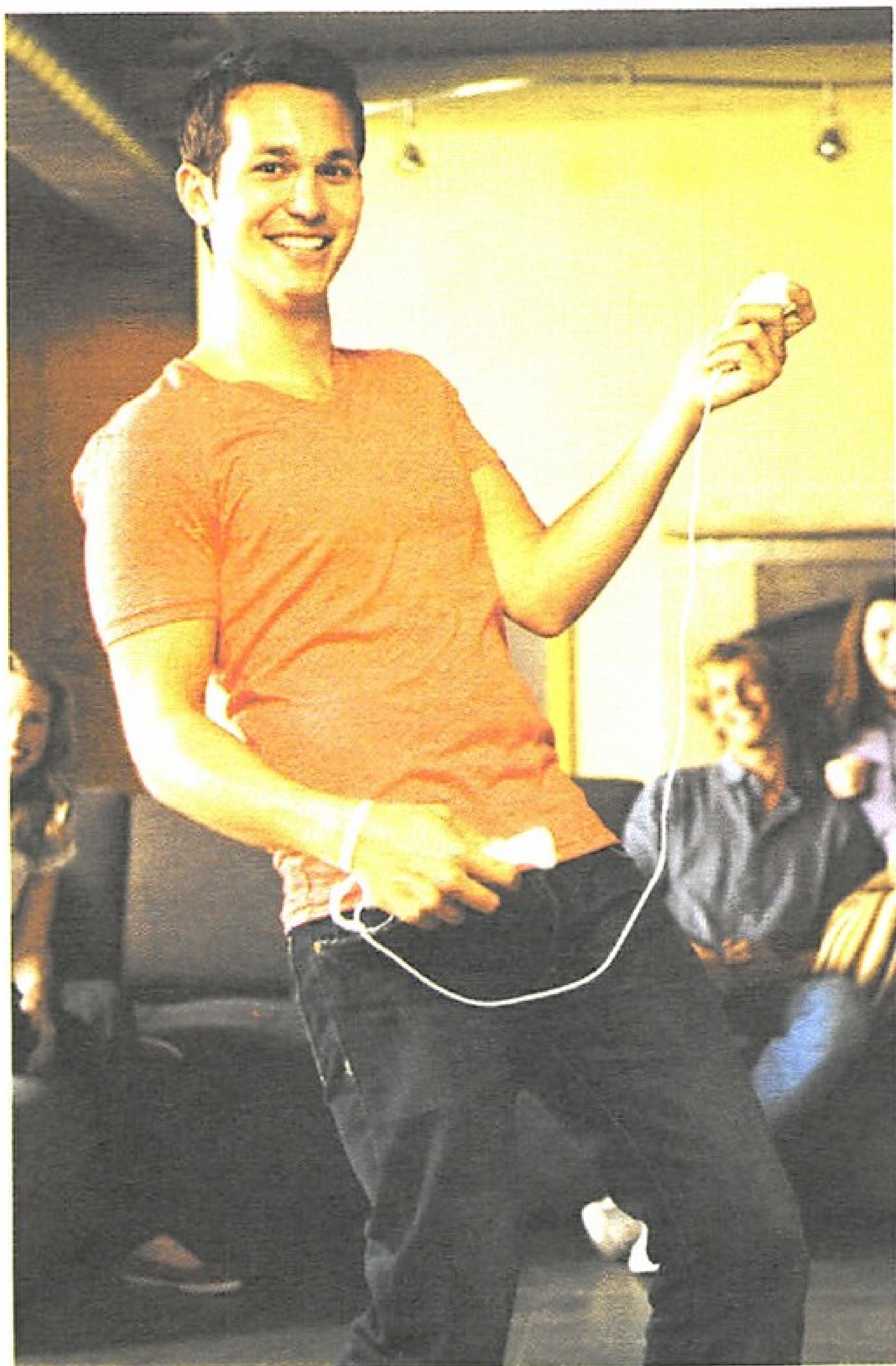
《Wii Music》的基本游戏概念，就是让玩家们使用Wii的遥控器、双截棍和平衡板等操作外设进行游戏，玩家把这些控制器拿在手中，像模拟乐器演奏一样，通过有规律的音乐节奏的操作，使游戏中的音乐顺畅地流动。最让玩家惊奇的是，Wii的控制器模仿乐器的时候，玩家所做的动作与操作真乐器相近，让人在游戏机前就有一种登台演出的感觉。本来只是作为Wii Fit的外设推出的“平衡板”(Balance Board)，这回可以作为架子鼓的踏板使用，真是出乎意料。原来这个板子除了锻炼身体之外，还有这样奇妙的用法。这也体现出任天堂对于游戏的操作方式总是有各种各样的优秀创意，只要发明了一种外设，就一定要让它尽其所用。作为一台靠体感操作吸引玩家的游戏机，Wii确实拥有其他机种没有的魅力。无论作为喜欢Wii的玩家，还是喜欢音乐游戏的玩家，都不应该错过这部游戏。拿起你的控制器，加入任天堂的音乐大家庭吧!

乐器装备就地取材

说起来玩家们也许会感到惊奇：Wii的控制器是如何模拟乐器演奏过程的呢?实际上，本作使用最多的还是遥控器和双截棍的部分，单独使用遥控器，可以模仿管乐器的操作；而在使用双截棍和遥控器连在一起的时候，则可以模拟小提琴等弦乐器的演奏。双截棍与遥控器结合之后，可以模拟打击乐器，两个操纵器就像鼓棒一样；而Wii Fit的平衡板，在这个游戏里就成了架子鼓的踏板。不知道这块板子是否可以作为手鼓使用，不过真是这样的话，脚容易出汗的玩家可能就得吃点苦头了（笑）。



↑玩家们可以和朋友们一起组成乐队，在一起激情演奏音乐，这种游戏方式与《大合奏》很相似。



本作最吸引人的地方在于多人娱乐。玩家们在游戏中可以组成自己的乐队，在虚拟的舞台上进行演出。大家在乐队里各司其职，扮演不同的角色。但是音乐的最终演奏效果与众人的合作是不可分开的，只有所有的人同步度保持一致，才能演奏出优美的乐曲。这种娱乐方式可以使人们的交流更加紧密，不过要一起玩的话也就意味着需要更多的控制器，任天堂借助多人游戏赚钱的本领让人惊叹。



登台演出光芒四射

↑游戏的画面有各种效果，在现场演奏的时候，玩家的Mii形象可以出现在背景的大屏幕上，各种光影效果使玩家们体会到充分的的临场感。



万众瞩目绝大期待！

自从推出Wii主机以来，任天堂就一直把多人同时娱乐作为宣传的核心内容。Wii是一台拉近大家距离的游戏机，玩家们在Wii的世界里可以与更多的朋友接触，不只是在网络上，更可以在生活中交到更多的朋友。自从网络时代发展之后，很多人由于过度依赖网络而疏远和身边人们的关系。这种“自我孤立”的环境促使近年来的游戏朝着单人娱乐的方向发展，但是任天堂认为这种缺乏健康的娱乐方式应该得到改变，于是，像Wii Sports、Wii Play这样支持多人同乐的游戏也越来越多。Wii Music作为Wii系列的新作，也体现了这一点。

Wii Sports Resort



Wii Sports Resort 厂商 任天堂 类型 ACT

●2009年初预定●1人用/价格未定●日版

结合最新外设感受体感乐趣

在今年7月中旬的2008 E3展上任天堂公布了一款新型的控制器配件“Wii Motion Plus”，更为精确的技术设计使得体感操作有了更大的发展空间。以此为对应，任天堂同时公布了体感运动游戏Wii Sports系列新作《Resort》，意为“度假胜地”的本作将把玩家带到一个环境优美风景迷人的观光岛屿，体验最新一次的Wii Sports之旅。Wii Sports为任天堂专门为Wii平台的打造的体感运动游戏系列，依靠Wii的独特控制器传感特色实现诸如网球、拳击、保龄、高尔夫等健身体育运动，让玩家足不出户即可像运动场上一样进行各种体育活动，通过挥动遥控器真实模拟运动，在大运动量下舒展关节，汗流浃背，让时下越来越忙碌的人们也可轻松运动健身，这就是Wii Sports的宗旨。日前Wii Sports已经发行了网球、棒球、保铃球、高尔夫球和拳击5种运动节目，广大玩家想必都已经将其烂熟于心。这次任天堂携新型的控制器配件为玩家们带来了最新的游戏项目，这其中包括水上摩托、掷飞盘、击剑等充满新鲜感的运动项目，刺激时尚的运动方式一定能吸引更多新老玩家投入其中，在这座海水气息浓郁的岛屿上体验清凉又火热的时尚运动。

更为精确的操作模式 反映手部之一举一动





↑投掷飞盘活动是本次新作新加入的项目，运用新型的感应器将飞盘掌握在自己手中，在美丽的沙滩上和可爱的小狗玩接力是多么惬意的事情！



MotionPlus是E3上任天堂公布的最新体感控制外设，依靠它可以实现比以前更为精确的体感操作，即使是手臂非常细微的动作也会在画面上表示出来，除了能进行更为细致的操作外,不少以前无法实现的一些概念也会在今后得到应用。这个MotionPlus需要将其连在Wii遥控器末端，让这个设备和加速器与传感器结合，这样玩家手臂和手腕的每个细微的动作都将极为迅速准确地反应在显示屏幕上，真正实现1：1的游戏体感反应，依靠此设备，Wii Sports Resort中将会实现无与伦比的动作感应乐趣。这款MotionPlus预定明年初上市,定价为49美元。届时每一名wII玩家都将体验到比以往更为神奇的体感模拟现实式体验。

畅游美丽海岛 体验酷眩运动



水上摩托是本次Wii Sports Resort的重头戏，玩家需要手持控制器按照路线快速到达终点完成比赛。既然是竞速游戏，乘物的每一次转弯，每一次晃动都会对进程产生直接影响，就像手握方向盘一样，玩家手中的控制器每一个细微动作哪怕是不自觉的颤抖都会直接反映到比赛当中。





投掷飞盘是相当大众化的运动项目，玩家要在指定位置将手中的飞盘准确投掷到远处的指定地点，让可爱的小狗能快步跑过去衔住飞盘，就像影视作品中常出现的戏犬游戏一样，非常有趣。投掷时需要手中的控制器精确控制投掷力度，即使有细微的偏差也会影响掷盘的落点。

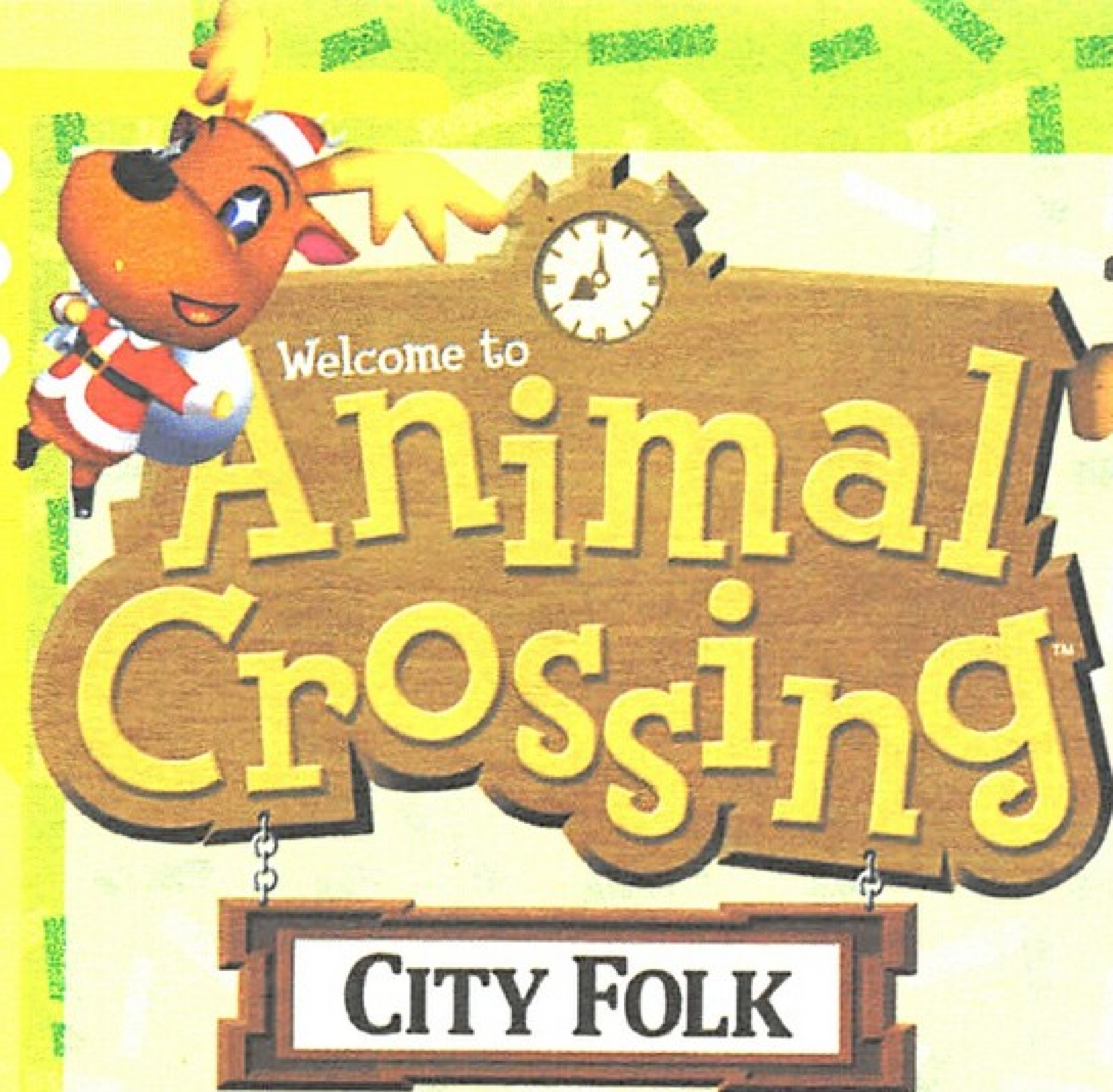
击剑运动需要玩家通过手柄模仿出击剑时的踏步型移动步伐，以中心为圆点向对手发起攻击，并且灵活躲闪对手的反击，这款击剑采用了和以前Wii sports中拳击相同的视点，在单人游戏中玩家会面对木头人等训练对象，双人比赛要努力把对方从这个高架的台子上击打下来。



↑拼剑时会根据玩家的手法产生各种不同的剑法效果，控制手中的手柄划出美妙的曲线吧！

体感游戏的代表之作

Wii Sports是任天堂大力宣传的体感游戏的代表性作品，依靠Wii的传感器式感应手柄，几乎Wii平台的每一个游戏都会具备这种操作的特点，将手部的细微动作反映到画面玩家操作的角色行动中，即为融合了体感的新概念游戏。而Wii Sports则是将这种特色以标准卖点和核心系统专门打造的体育与动型作品，之前版本中包含的网球等作品受到玩家的广泛好评，在全世界达到了数百万的销量，并且形成持续长卖的势头，可以说是体感游戏的一座里程碑。通过手中的控制器模拟真实运动中的各种动作，一比一划中得到健身锻炼的乐趣。和朋友家人足不出户共同体验体感运动，这就是Wii Sports。本次预定登场的最新作品Resort，一定能将这股风潮带入到更高的境界，配合最新的体感配件，全世界的男女老少都将体验到这部作品的神奇与美妙。



动物之森 城镇居民

厂商 任天堂
类型 SLG

●2008.11.03●1人用/价格未定●日版

回归动物世界！

任天堂的《动物之森》系列自从在N64上诞生以来，一直受到玩家们的大好评。在DS发售之后登场的掌机版《动物之森》更是在玩家中创造了极为巨大的影响。这次《动物之森》在Wii上的登场，对于所有玩家来说并不是一件使人惊异的事情，但是这个游戏的公布还是让不少人激动。在电视主机上出现的《动物之森》，将以什么样的形态出现在诸位玩家的面前呢？这是许多人想知道的问题。



新作注意报

在熟悉的森林里与伙伴们相遇

《动物之森 城镇居民》的副标题的英语原文是“City Folks”。直接翻译的话就是“城里的朋友们”。由此可见这一作的《动物之森》是以一个小城镇作为舞台的游戏，而游戏中的所有角色都是这个城镇的居民。玩家们在游戏中扮演的角色依然是一男一女两个孩子，在镇子上与各种动物邻居们一起生活。许多玩家们熟悉的角色，像弹吉他的狗、戴眼镜的乌龟爷爷、温柔和蔼的刺猬MM等角色依旧会登场，还有许多其他的角色会在游戏中出现。由于是出在Wii主机上，所以大家最期待的自然是导入Mii频道中玩家的个性形象。不过目前我们得到的资料中，还没有Mii在这个游戏中出现的样子。但是，考虑到任天堂制作游戏的手段，在《动物之森》中使用Mii应该是比较确定的，也是玩家们愿意看到的。







↑小镇的风景在Wii的机能下显得更加美观。玩家可以在镇子里种植和采摘花朵。除此之外还有更多的互动内容，大家在这里展开的冒险，一定不比DS版失色。

小镇上充满惊喜！

小镇中的居民们除了玩家之外都是友好的动物。这也是《动物之森》得名的原因。在虚拟的生活环境中，和这些朋友们一起相处，可以体会到许多生活的乐趣。







你好，请多关照！动物之森小镇等待你的到来！

↑到了晚上，有更多的剧情发生。玩家们可以通过网络的连接，与朋友们一起展开新的冒险，体会合作的乐趣。



每天不同时段都有新发现哦



↓气球上挂着的是朋友送来的礼物，玩家可以通过这种方式与朋友交换各种道具，有的东西可能需要通过通信交换的方式才能取得。





↑这里是有卫兵把守的地方，难道是这个城市的行政部门？玩家在这里说不定可以接受什么任务，然后开始各种奇妙的冒险。

全新外设 Wii Speak 登场！

这个游戏使用的是任天堂在E3宣布的新外设“Wii Speak”。该装置使用USB的方式与玩家的主机连接，有一个接收装置，可以摆放在合适的地方。玩家可以通过语音输入，在游戏中输入指令。这种设备不一定是游戏必需的，但是应该会使游戏的过程变得更加有趣。另外，这个外设也会被应用到其他的游戏当中，玩家们也可以利用这个装置进行互动交流，用音频聊天的方式沟通。任天堂在开发游戏操作方式的时候，确实把多媒体的概念研究得十分透彻。



↑这就是让玩家们在Wii上交谈的“Wii Speak”，以后会有更多游戏对应这一设备。



DEADRISING ゾンビのいけにえ

勇闯尸城

厂商 CAPCOM
类型 ACT

●2008年冬预定●1人用/价格未定●日/美版

席卷全城的丧尸祭典再次上演!

《勇闯尸城》是CAPCOM公司2006年于Xbox360平台发售的动作冒险游戏，至今在全世界达到了150万套以上的销量。游戏以海量的丧尸和超大的游戏场景没特色，展现在绝境的生存危机中求生的主题，同屏出现200体以上的敌人袭击玩家和生存者，那种压迫性的恐怖感让许多玩家为之着迷。时隔2年后，本作经过适度调整和改良后将于Wii平台登场，借助Wii的体感遥控器将实现比原作更为震撼的恐怖感。和同社名作《生化危机》系列不同，本作虽然也以丧尸为题材，但游戏更强调的是在大量敌人之间纵横穿梭战斗的爽快感，以及在异化的现实城市中求生的虚拟真实感。在最新的Wii版中，将会根据Wii的操作特点将游戏中的多数系统进行变化改良，以适应新平台的操作需求，不仅是简单地变换操作按键，而是以Wii的操作特点将游戏系统完全重新制作，可以说是全新的操作模式，就像以前Wii版《生化危机4》一样，玩家会体验到与以往全然不同的游戏感觉。因此即使会因为机能原因而使得画面等方面有所缩水，不管是新玩家还是玩过原作的老玩家都可以体验到新鲜的乐趣。

新作注意报



随处徘徊的丧尸!



魔爪下逃出生天!



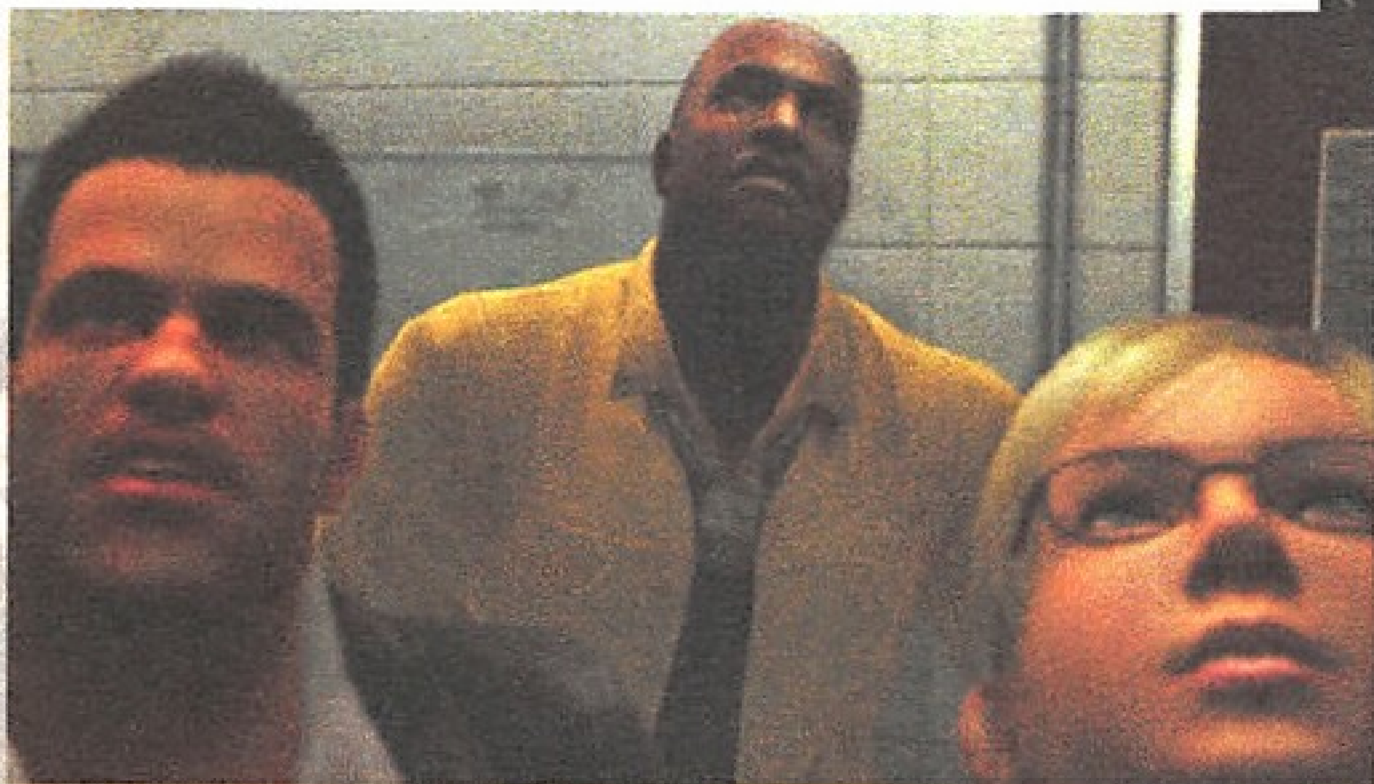
↑游戏初盘震撼的一幕，一名老妇为救自己的爱犬强行打开了阻隔的大门，导致丧尸群蜂拥而入，大厅中的幸存者们也陷入了危机!

和《生化危机4》同样，本作也采用了迎合Wii体感操作器的游戏方式。在攻击敌人时需挥动手柄模拟攻击，比如用铁棍等钝器击打时就如画面中的角色一样挥动手中的武器，会根据玩家的力度决定角色攻击的强度，就像格斗游戏中的轻拳和重拳一样，挥动的力度越大给予敌人的伤害就越大。而用枪械狙击敌人时，晃动手柄瞄准能比用十字键摇杆实现更为精确的射击，此外还存在着手柄体感相结合的操作。

与丧尸顽强搏斗！




↑Wii版降低画面素质来保证了流畅运行，但丧尸们仍然不是吃素的，一不小心就会被包围遭到群殴，利用手中的武器杀出条血路吧！



↑画面有很明显的缩水，人物面部图像尤为明显，但在动作建模和性格表现方面丝毫不会逊色。

绝体绝命中寻觅生机

《勇闯尸城》的舞台是一座不知什么原因居民全被丧尸化的美国小城市，从游戏开始的场面就可以一到城市街道及建筑物已全部被无数丧尸所占领，玩家以及生存者们躲避在市中心那座大型购物中心中，依靠着重物掩堵着大门阻挡丧尸群的侵入，但却因为一名老妇的愚蠢行为使得丧尸蜂拥而入，生存者们被迫开始了逃亡……面对穷凶极恶的丧尸，玩家与怀着各种各样目的的幸存者们利用铁棍、木棒、手枪等工具杀开血路，互相协助或利用，打开通往逃生的道路。游戏中的丧尸数量可以用山来形容，且全部都具有独立行动的能力，在任何场合都有可能被大量敌人围攻，即使手持强力武器也不能孤军恋战。寻找生存路线尽快到达目的地是最佳的选择。而且不只是丧尸，因为突发的恐怖而变得疯狂的幸存者们也必须要小心，为了保护自己不管是丧尸还是人类都会毫不客气地进行攻击，心怀鬼胎的反面角色更是不可忽视的强力敌人。

根据机能变换系统配置要素

根据制作人中井实的描述，本作充分利用了Wii版《生化危机4》的开发经验，努力实现Xbox360版的游戏水准。不过限于Wii的机能，同屏幕显示的丧尸数量会有相应减少，Xbox360原版中像蚂蚁一样密集的丧尸群不会再经常出现，游戏图像画面和清晰度也会下降，这些表面上的东西可以说是理所当然的。但在游戏系统方面会重新进行设计，或者可以说是进化，不仅敌人的AI有所改良，丧尸在地图上的配置对比原版会产生变化，形成相对合理的地形占位，即使数量减少也不会让玩家有轻松的感觉。此外新的角色、新地图、新的BOSS也会在Wii版中予以增加，游戏整体除去图象外可以说是加强版了。



↑游戏采用了最适合Wii的新操作模式，玩过Wii上两作《生化》的玩家不会陌生。体感操作让玩家就像亲自置身于这座丧尸城市中一样刺激。

MySims Kingdom

构造虚拟的王国 展开全新的冒险





模拟王国中的农场里还有乳牛，看起来与《牧场物语》有几分相似之处。不知道玩家能不能在这个国家经营属于自己的农场。因为游戏的自由度相当高，所以这大概也是可能的吧。在这里，你想扮演一个什么样的角色呢?

我的模拟王国

厂商 Agatsuma
类型 ACT

●2008.10.28 ●1人用/5040日元 ●日版

EA制作的《模拟人生》是世界上玩家最多的电脑游戏。经过这些年来的发展，《模拟人生》的玩家数量达到了1700万，超过了《马里奥》和《横行霸道》系列。这个系列在全世界取得如此辉煌的成绩，主要归因于这个游戏开放的平台以及无数包含有可能性的发展。玩家们可以通过修改，将自己设计的人物形象使用在游戏里，虽然这不是制作者最初的设计，但是这样的高自由度游戏使玩家们对于自己创建的虚拟的人生投入了极大的兴趣。现在这个系列又推出了新作《我的模拟王国》，游戏里充满了Q版的卡通色彩。玩家需要扮演一个王国中的角色，在王国的社会中各司其职。游戏的自由度依旧很高，喜欢模拟人生系列的玩家这回又有的期待了，大家一起来模拟王国吧!

宇宙飞船发射升空



↑这里是火箭发射基地，玩家乘坐的火箭即将发射升空。真是一个高科技的时代啊。



扮演不同身份角色

玩家们在游戏中扮演的角色有许多种。首先，你要给自己在王国中设计一个形象；之后就可以在这里开始属于自己的生活了。在虚拟的空间中，玩家可以遇到如现实生活一般的各种事件，通过各种迷你游戏的方式，发掘有趣的内容。不过这个世界与追求仿真的《模拟人生》又有所不同，像游戏中出现的魔法师一般的老爷爷的角色，就可能给玩家带来魔幻的冒险经历。游戏里的故事还有很多，留给玩家们自己去挖掘吧。



根据玩家选择的身份，这些角色具有的能力也不尽相同。像上面那个牛仔装扮的女孩子就可以使用绳子套住其他东西，而造型好象宇航员的一个貌似机器人的家伙，脸上的表情也是用屏幕的点阵显示的。







↑国王召见各位居民们，从这些人的着装就可以看出他们从事的职业。大家一起为建设王国而努力吧！

新作注意报

享受平凡生活

在王国的镇子上，有一些地标性的建筑。玩家们可以在这里聚会，之后商讨做什么事情。这个游戏是一个供各位玩家交流的平台，虚拟与显示结合，最后也有可能会影响到玩家们的现实生活。玩家们的朋友会增加吗？



梦幻帆船即将出港

这里还有一些专门的交通工具，像右边的船舶，玩家们可以乘船前往更远的地方。身穿船长制服的人是否也可以由玩家操作尚不可知，不过游戏里的NPC应该也是有不少的。



Castlevania Judgement

恶魔城 审判

厂商 KONAMI
类型 ACT

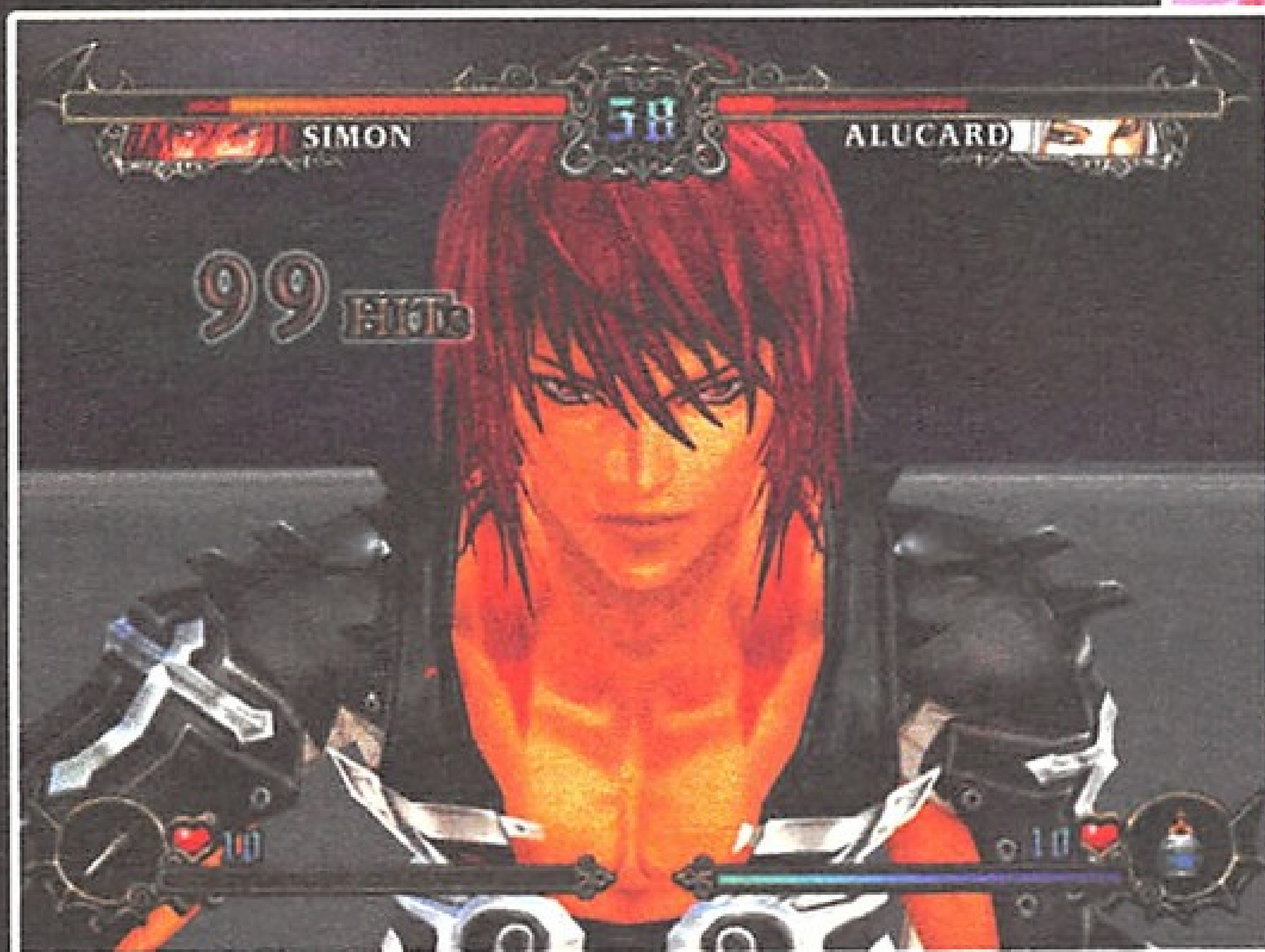
●2008.11.18 ●1人用/价格未定●日版

化身为对战格斗的新恶魔城登场!

今年6月末JINAMI终于公布了久违的家用机版恶魔城新作，但出乎所有人意料的是，这款打着“审判”后缀的新作即不是传统的清版ACT游戏，也不是“月下”式的ARPG作品，而是一反常态地摇身变成了3D对战格斗游戏。根据制作人五十岚孝司描述，本作将收录全系列众多知名角色，各大作品的名角们会超越时空聚集、一堂进行前所未有的对战热斗。这其中包括德拉克拉伯爵、西蒙、阿鲁卡多、玛丽亚等系列中占有最高地位的重要角色，他们每个人的独特技巧、剑术与魔法等都会体现在对战中的一招一式中,效果会比原作中更为突出。本作的故事背景设定为德拉克拉伯爵不断轮回转生的恶魔城世界的“时空”遭到了破坏，超越1000年的英雄们都穿越时空来到了共通平行的世界，为了解除危机而展开了跨越时代的超热斗。从目前的情况来看游戏收录的角色超过14人，初代《恶魔城》及具有最高人气的《月下夜想曲》的角色都在登场之列。游戏角色设定为小烟健，唯美华丽的人设令游戏充满了期待度。



↑人物的招式都彰显每个人的独特个性，西蒙的圣水、阿鲁卡多的蝙蝠化身术、德拉克拉伯爵的强大魔法，都将在对战中得到尽情展现。上图中这堆貌似万圣节的南瓜是谁的奇怪招数呢?





↑风情贵公子阿鲁卡多是系列作中人气最高的角色,举手投足一言一行都透露着高贵的气派。拥有高超剑术与强大魔力的他与元祖吸血鬼猎人西蒙之间会有怎样一场激烈对决呢?

反传统新作上演体感操作式格斗！

可以想像到，登陆Wii平台的作品在游戏操作上都会有一些新奇的要素，本作也不例外。作为一款格斗游戏，角色们的招式动作比以往的动作游戏要丰富许多，这些角色们的招式都可以运用Wii独特的体感遥控器来挥动完成。如西蒙手中的系列作代表武器“鞭子”，它的每下活动与抽打都会随着玩家手中的遥控器挥动轨迹而变换自如，多彩的招式必杀也都有着不同的操作手法，传统的“搓招”式将由更为先进的操作所替代，新作将会让玩家体验到和以前完全不同的新鲜感。当然，本作也会同样对应传统的手柄按键操作，挥累了或是不习惯新操作的玩家大可选择手柄式的操作，这点不必担心，任何玩家都可完美体验到新生代恶魔城带来的乐趣。





手中紧握除魔圣鞭 荡尽世间恶灵鬼怪



↑对战的背景能看出都是在阴森黑暗的城堡下，气氛渲染程度相当高。



千年之轮回聚首格斗舞台！



↑游戏光影效果做得相当赞，火光和魔法的效果都很到位，对于恶魔城这样的题材，光怪陆离的招式和必杀动作是最重要的场面。





↑本作是灵活运用Wii体感操作系统的新概念游戏。



凉宫春日的激动

运用Wii遥控器组建游戏！

世界最强的 SOS舞蹈团！

以不可思议的事件和充满青春活力特色的新时代作品《凉宫春日的激动》无论是原著小说还是超流行的连载动画都具有极高人气。本次结合Wii的独特遥控器，春日和她的SOS团组建起了她们的专属舞蹈乐团！玩家们终于可以亲手操作三位人气动漫偶像，运用体感的神奇体验绝不会让你失望！

凉宫春日的激动	厂商	角川书店
	类型	ACT

●2008.11.27 ●1人用/价格未定●日版





↑原作动画中的经典片段完美还原到游戏中，这就是"SOS团舞"！



↑随着玩家挥动Wii的专用遥控手柄，游戏画面中的人物就会随之做出各种动作，一举手一投足都会由玩家亲手实现。形象点来说，玩家就像一名出色的指挥家，运用手中的控制器完成一场场的精彩表演！



SOS团的舞台

本作的剧情是为游戏量身订作的原创剧本，包括按照章节推进的剧情模式，以及可以自由选择舞台和服装等项目的自由模式，玩家完全可以自由选择喜欢的游戏方式，来操作凉宫春日和她的SOS团团员进行平日难得一见的舞台表演。

凉宫春日

原作的女主角，SOS团的团长大人。有着非常活泼好动的性格，对周围人有很强的感染力。有着实现任何愿望的超现实能力。



そ、それってもしかして、
あたしも一緒に踊るってことですかぁ？
そんなの絶対ムリですよう……ぐすっ。

无口大萌神 外星人

长门有希

外星人为解析凉宫春日的真实身份而派到地球的调查员，平日里保持着三无少女的特征，兴趣是读书。

剧情模式与自由游戏模式

游戏最主要的两个模式即为按章推进的剧情模式和自由选曲游玩的自由模式。剧情模式就如原作中的表现一样，每章之前都会出现“凉宫春日的XX”这样的标题画面，且关卡中会穿插一些过场事件及动画，每关中取得的评价也会影响其中的剧情推进。而自由模式就相对开放很多，曲目的种类、活动的场地舞台，甚至是游戏的人数都可以自由选择。在此模式中支持三人同时游戏，可以协力也可以进行得分竞赛。



胸大无脑萝莉脸 未来人



↑在学校的操场上进行欢快的舞蹈演练，就像自由人一样随心所欲。

朝比奈实玖留

因为凉宫春日的幻想而从另一个时间平面而来的未来人，性格非常胆小怕事。

其他SOS团员出演？

SOS团除了上面三名女孩子外，还包括阿虚和古泉一树两名男性团员，两人在动画原作中也有过跳舞的场面，不过本作是否也会登台献艺目前还不得而知。此外其他非团员的魅力角色也会有露面。

SONIC WORLD ADVENTURE

索尼克世界大冒险

厂商 SEGA
类型 ACT
●2008年●1人用/价格未定●日版

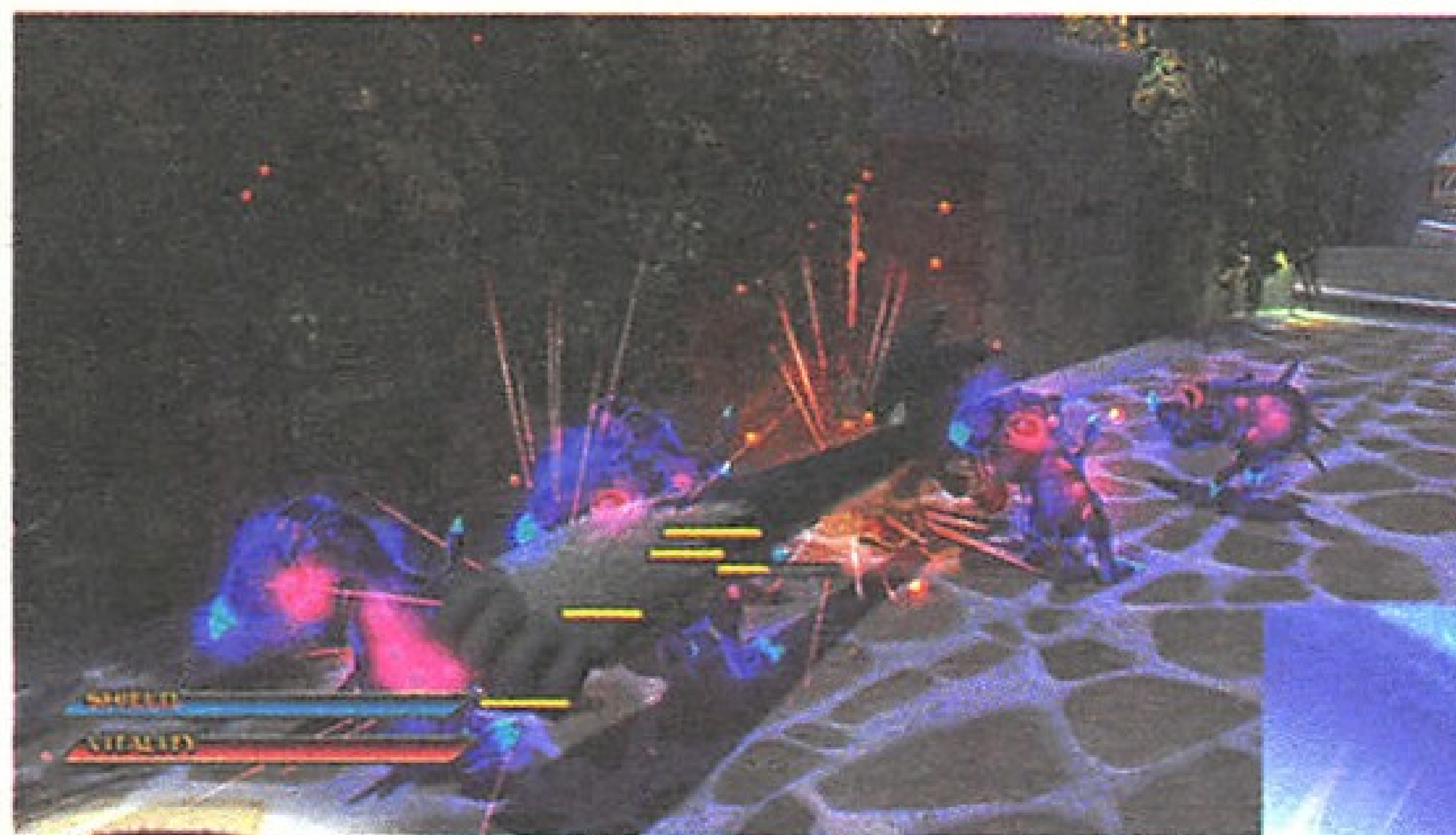
SEGA的索尼克系列现在已经是各种平台上都能见到的作品了。其中任天堂主机拥有的索尼克游戏占相当大的一部分。现在SEGA又宣布在Wii上制作该系列的最新作品《索尼克世界大冒险》，音速小子这次又有大展拳脚的机会了，SONIC的粉丝们感到激动吗？那种追求速度与畅快的感觉，是否会在Wii上重现呢？

音速小子火热变身全新登场！

《索尼克世界大冒险》是索尼克系列中《索尼克大冒险》的后续作品。这个系列最初是在DC上出现的，也是音速小子第一次以3d动作的方式出现在屏幕上。玩家们对于SONIC已经很熟悉了，这个长刺的小家伙一向以惊人的速度见长，作为SEGA的招牌动作明星，索尼克也扮演着维护和平惩戒恶徒的英雄角色。不知道这次他的对手会是谁，是蛋头博士吗？或者是另一个和它差不多的家伙呢？



追求极限速度的畅快感



本作的一大特色就是主人公刺猬索尼克的“变身”系统。在不同的环境下，索尼克可以变身成不同的样子，至于变身需要什么样的条件现在还不得而知。玩家们要想知道这个游戏的细节的话，恐怕得等到东京游戏展的时候才能有新情报了

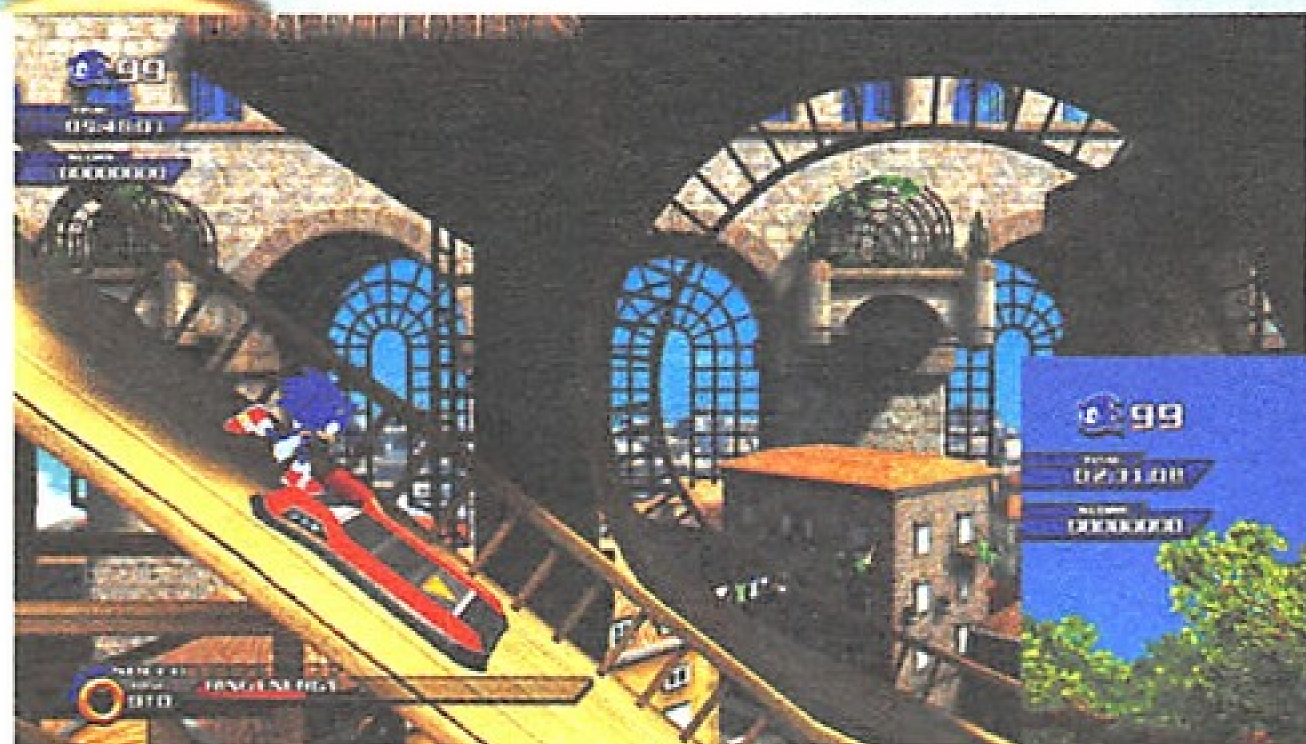
午夜狼人



化身为狼人的索尼克，不但长出了利爪獠牙，而且手上出现了类似狼毛的体毛。连他的鞋子都变成了具有杀伤能力的钉子鞋。如此凶猛的索尼克，具有更凶狠的攻击力，但是可能会进入暴走状态。

音速小子





↑在楼梯上滑落，索尼克系列的动作感在这时候得到了很好的体现，在高速移动的过程中，收集更多的金环吧。



音速小子索尼克自从诞生以来，一直是SEGA的象征，以他为主角的动作游戏推出了许多作品，不管是MD时代还是GBA、PS2流行的时候，这些主机上都有他的身影，不过近年来的作品中佳作比以前少了很多。

借助Wii的机能，游戏的画面表现显得十分出色，索尼克在场地、轨道和其他各种特殊的地形与环境中展开充满速度与激情的冒险。游戏的基本规则依旧很简单，索尼克在高速跑动的时候收集金环，并且在跳跃的时候变成一个球攻击敌人。在遭受敌人攻击的时候，索尼克的金环会掉落在地上，这时候必须重新收集起来，不然速度天下第一的主角就有挂掉的危险。玩这个系列游戏的玩家们都对游戏的速度感十分关注。以前在PS2上的几部作品就是因为缺少了速度与爽快感而失色不少，不知道是不是SEGA在其他机种上制作游戏的时候不想倾注全部的精力还是其他什么原因。但是这个游戏的制作者本意应该不是想让玩家们失望，所以我们对于游戏的质量还是有所期待的。另外，SONIC系列在实现3D化之后，有一些场景和操作的设计与实际的游戏的协调感并不是配合得十分好，所以会产生种种令人不满的地方。希望这一代的游戏系统设计不要过于复杂，索尼克系列的操作本来就是简单的，玩家们要的就是这些。

展开速度与激情的冒险



↑嗖的一声，索尼克以火箭一般的速度冲向前方。



→游戏中的敌人也不是好惹的，玩家们必须控制索尼克打败他们才能使游戏的情节继续发展下去。

ハッピーダンスコレクション

Happy Dance Collection

将Wii遥控器握在手中 挥动出美妙精彩的舞蹈！

挥动Wii遥控器演奏人气歌曲舞蹈的新作华丽登场！

快乐舞蹈

厂商 NBGI
类型 舞蹈

●2008年内预定●1-4人/5040日元●日版

和好友一起享受快乐，共同体验激情舞蹈的新款模拟游戏将于Wii平台登场，运用Wii独特的体感遥控器，结合按键操作完成屏幕上显示的一首又一首经典名曲。游戏收录脍炙人口的24首名曲，能亲手演奏这些广为流传的歌曲，从心底里都会感受到久违的感动。此外还可以登陆Wii本体的Mii频道，开启游戏中准备的观众系统，玩家在游戏中取得点数越高，观众的人数就会越多，同时即可实现更加火爆热闹的演出效果。

结合按键操作表演出欣赏性十足的舞蹈，就在你的挥手之间！

←↑进行舞蹈的玩家以外的观众等角色会以各种方式为台上的演员们加油助威！

随着台上的翩翩起舞，观众们营造出了最为火爆热闹的激情会场！

担当游戏女主人公声优的水树奈奈倾诉心声！

近年在声优界非常走红的水树奈奈担任本作第一女主角的配音，并且还是游戏中收录的4首原创歌曲的演唱者。多才多艺的水树奈奈从学生时代开始就展现了她过人的艺术天赋，至今已经发行了第六张个人大碟。

真情告白

我首先很荣幸能担当这款作品的配音工作！实际试玩了游戏之后，我感觉这是一部非常有趣的作品，能将这么多梦想中的曲目通过舞蹈跳跃出来真是很有意思的事情。在这其中各位会体验到众多经典流行歌曲、动画主题曲，还有我自己演唱的原创曲目，大家一定会非常喜欢！如果想和家人或朋友一起欢快畅游的话，请一定不要错过这款难得的作品！



收录全部24首风格各异的舞蹈伴曲！

大家都很喜欢的曲子，用优美舞蹈尽情展现！

舞蹈演出的伴曲是不可或缺的，本作收录了日本民间广为流行的24首流行歌曲、动漫歌曲、游戏歌曲以及原创曲目，并且都采用最新的乐器混音编排而成，不同风格曲调的曲目可以满足各种年龄层和不同喜好玩家的需要，来选择你最喜欢的曲子翩翩起舞吧！



↑按照画面提示挥动Wii的遥控器，操作角色欢快舞蹈就是这么简单！

收录乐曲

J-POP

- 气分上々↑↑
- ここにいるよ feat 青山テルマ
- 夏祭り
- 爱呗
- イケナイ太阳
- KISSして
- Choo Choo TRAIN
- アジアの纯真
- キュ-テイハニー
- PCP STAR
- LOVEマシーン
- Rock'n Rouge
- 夏の扉
- 赤いスイトピー

混音

- 青い珊瑚礁

动画

- チャンス!
- ハッピー
- Together
- ハゲしちゃお
- プリキュア5 フルスロットルGO GO GO!
- プリキュア5 スマイルル go go go!
- アンパンマンのマーチ

游戏

- GO MY WAY!
- 游戏原创曲目4首

和家人朋友一起进行双人协力对战！

众所周知Wii的遥控器分为两个部分（俗称鸡腿和按摩棒……），两个部分可以同时进行游戏。和家人或朋友进行得分对战竞赛或是协力共同赢取高分都是很有意思的。

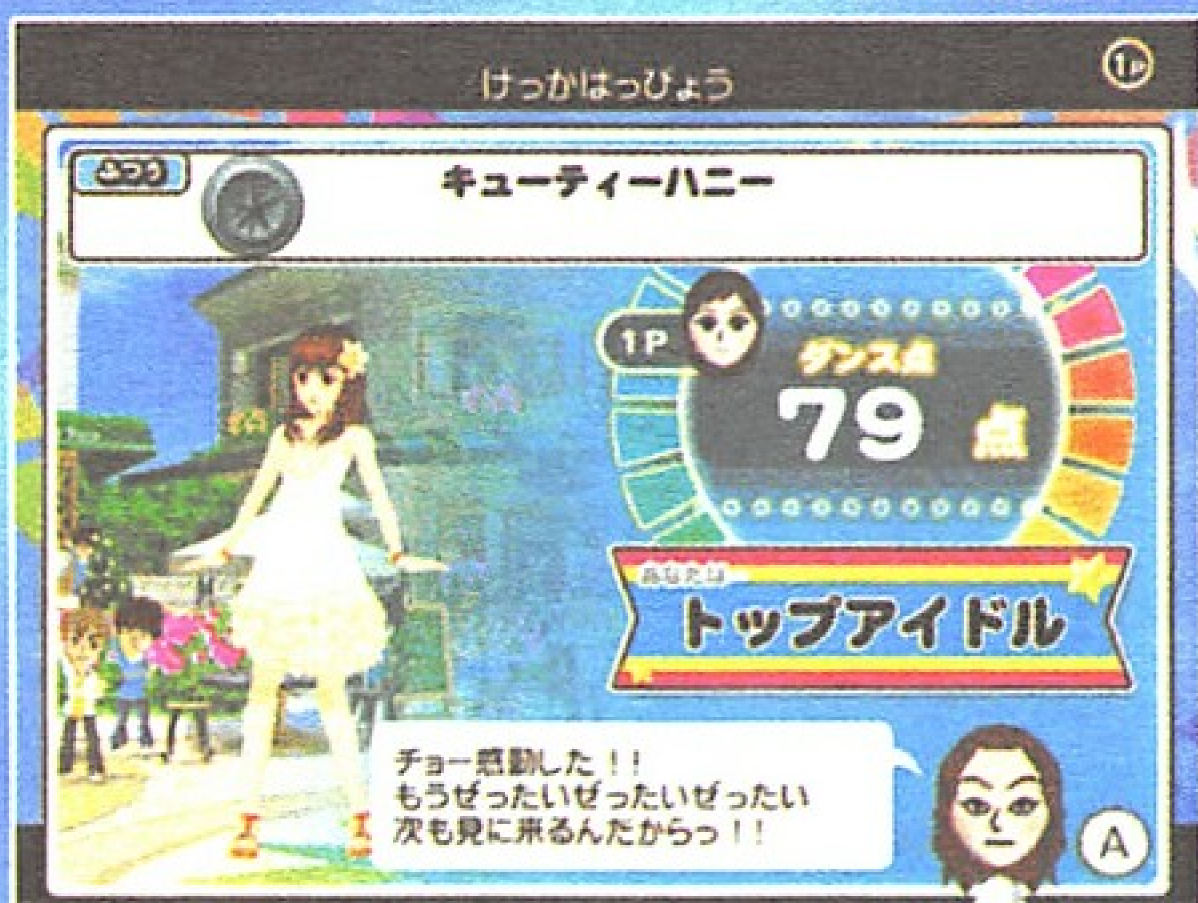
男孩子的表现也格外抢眼！





在自己的Mii上登录自己的游戏帐号

↑对战模式时画面左右方会出现力槽，根据两方表现进行加减。



↑Mii上会显示玩家的得分[排行榜，玩家关于游戏的感言也可以在此发表。

丰富多彩的衣装服饰更换系统

既然是以美少女做主角的舞蹈表演游戏，多种多样的舞台服饰和花边零碎饰物肯定是很重要的组成部分，游戏提供了多达100种以上可供更换的周边物品，精心打扮可爱的女演员们是既费心又有乐趣的一件事情。

↓台上一分钟的演出需要台下数小时的精心装扮，努力打扮出最有舞台魅力的偶像。



收录100种以上的装扮物品，化装最高！



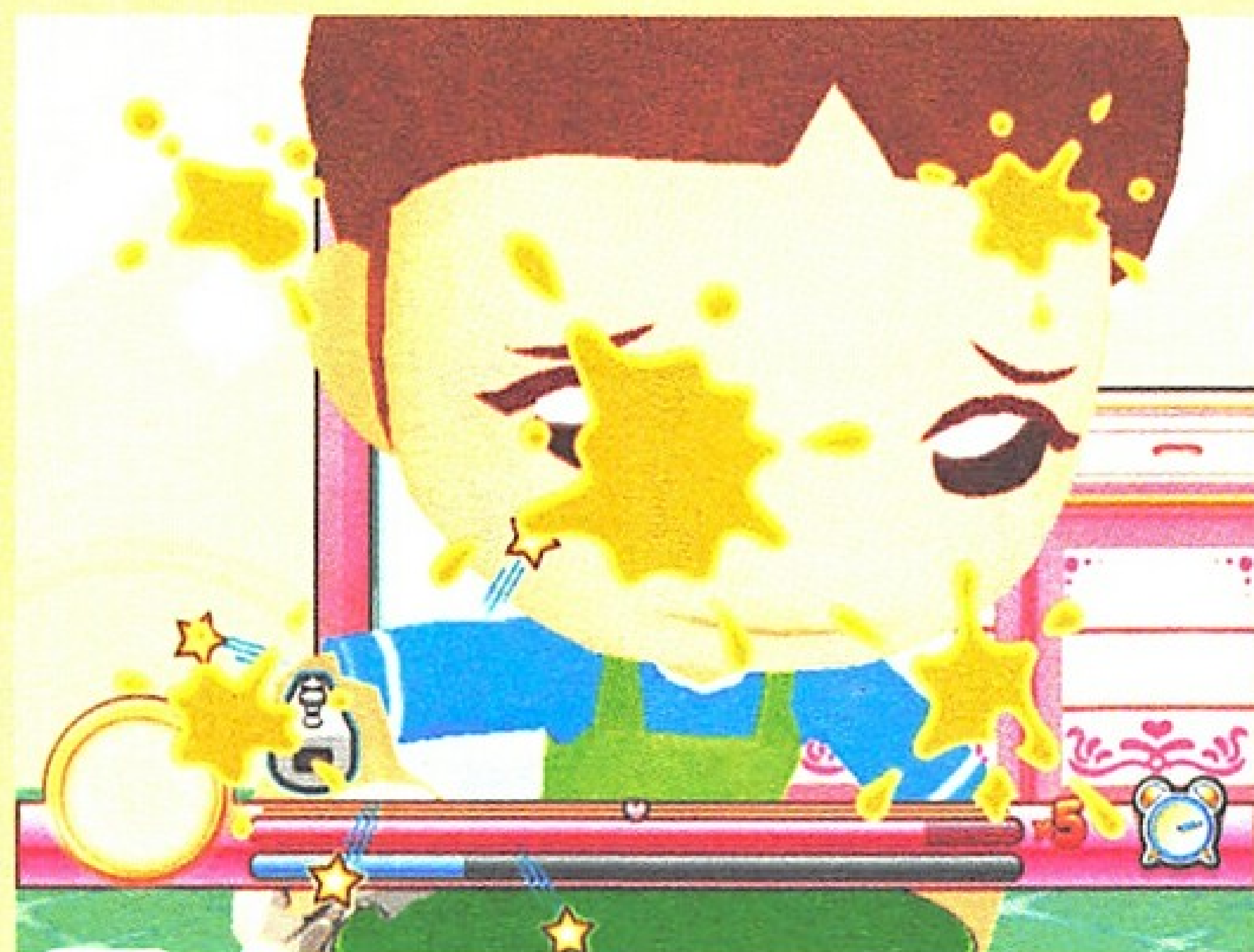
料理妈妈 世界厨房

厂商 Majesco Games
类型 ACT

●2008.10.26●1人用/价格未定●美版



在母亲的指导下烹调出美味



使用特殊操作

《料理妈妈》系列除了DS上的两部作品之外，在Wii上也推出了一部《料理妈妈 Cooking Off》。而这一代的《世界厨房》则是今年新推出的作品，而且是首次采用3D的形式表现出料理制作的过程。玩家们想在游戏中施展自己的精彩厨艺，就必须按照游戏的节拍舞动DS的控制器。古人云君子远庖厨，厨房历来是许多人尤其是男人们心目中的禁地。但是随着现代社会多元化的发展，男人们上得厅堂下得厨房的情况甚至有赶超女性同胞的趋势。在这种情况下，广大女玩家们为了摆脱不会做饭的宅女宿命，必须尽快掌握烹调的要诀。但是水火无情，厨房对注重养颜的女生来说可是是很危险的，于是这种虚拟烹调的游戏就应运而生。如果各位害怕锋利的菜刀或者烈焰炙烤的炉灶的话，就先从这个游戏开始练习吧！然后再理论结合实际，在自己的厨房里展开冒险！

食材的料理需要用心去做！







↑游戏的操作使用的是Wii的遥控器形状的控制器，要做出美味料理，必须使用适当的操作方式。

↓食材的选择和调理是十分重要的，必须按照游戏中节奏的规律使用控制器进行操作，一个细小的失误就有很大的可能会导致失败。





←绞肉机看上去操作简单，实际上也需要一定的技术含量才能做出符合标准的肉馅来，用Wii的遥控器慢慢转动吧。

料理一招鲜打遍天下 厨房通世界目标食神

在游戏机上成就制霸美食之道！

玩家在游戏里扮演的还是一个刚刚接触料理的孩子，在妈妈的指导下学习烹调的技巧。要做出一顿美味的大餐，必须从处理各种材料开始，学习和掌握食材的选择、处理、加工，之后就是烹调的各种细节。在游戏中，烹调的技巧都是通过节拍与Wii控制器的操作体现出来的。玩家必须按照屏幕上出现的提示，有节奏地使用控制器，这样才能成功地做出饭菜来。如果出现了失误，那么烹调出的菜肴就会出现种种缺陷，甚至连饭都做不出来。不过，游戏中出现的小失误可以带来更多的迷你游戏，像制作馅饼的时候如果把馅饼掉在地上，那么玩家的妈妈就会用围裙兜住馅饼。之后就可以玩用围裙兜馅饼的游戏了（玩家：这算什么游戏?!）。另外，玩家通过做饭积累了经验之后，还可以挑战烹调的水平，向最优秀的厨师这一伟大目标前进。游戏还支持各网络功能，世界各地的玩家们可以通过联机互相交流烹饪的技巧，并且比拼厨艺。对于许多喜欢这个系列的玩家来说，《料理妈妈 世界厨房》是一个值得期待的游戏。

看老妈施展盖世神功



↑妈妈要使用她的特技——平底锅神功，来烧出好吃的菜肴了！但是这对于锅子的使用技巧是有很大要求的，如果不小心的话，很可能在下一秒钟成为美味的菜就泡汤了。

品味亲手制作的佳肴









游戏奥运会
Wii体育运动游戏金牌榜

奥运会，是一个由国际奥林匹克委员会主办的世界性综合运动会，包括夏季奥林匹克运动会、冬季奥林匹克运动会、残疾人奥林匹克运动会、青少年奥林匹克运动会和特殊奥林匹克运动会。Wii作为目前全球最畅销的主机，带着它独有的体感操作深受玩家们的喜爱。在Wii上不但能玩到像FC、N64等多种怀旧主机的游戏软件，而且还带着体感的独特操作让游戏变的新颖具有特色，一些凭借以前的操作方式所不能达到的效果都能在此上得到全新体验。像运动类的游戏，借助了Wii的体感操作就让这些体育游戏带着汗淋漓的感觉，那么直接贴近。面对正进行的如火如荼的奥运会，一切都带着体育的热情，这体育游戏当然也是跑不掉的。下面，就给各位玩家列举在体育项目中做的比较优秀的游戏：

一、跑步



《夏季运动会》——100m、200m、400m、4x100m接力、跨栏、800m、1500m

游戏的操作非常的简单，就是使劲的摇晃左右手柄，屏幕上还有速度条的显示。

这个游戏可以说是没有丝毫的难度级别的，就只需要玩家一个劲的使劲的傻摇动左右手柄，摇的越快，角色就跑的越快。但是这个还是有限制的，当速度条满了之后，任凭摇的再快也是系统设置的最快限度。但是这个游戏胜就胜在采用了3D人物设计，场地等是极度的真实化的，给玩家视觉带来了强烈的冲击。

《马里奥与索尼克在北京奥运》梦幻跑步

这个项目的操作略微显得复杂了许多，同样需要左右手柄配合操作，奔跑的操作都如上所述的100m跑一样。左手柄控制角色移动方向，右手柄按A键施放道具，角色碰到道具就自动拾取，B键为跳跃。

道具详解	
鞋子	加速5秒
星星	无敌
炸弹	可放置在地上，角色撞到会停滞
鬼魂	让前面的对手减速
绿龟壳	攻击前方的选手
红龟壳	跟踪攻击前方选手
闪电	电击前方所有选手
绿宝石	使前面的对手后退一段距离



用双手，和100m赛跑相同，只是增加了道具.速度达到最快之后就可以停止挥动，只有当速度下降之后才用再次上下挥动手柄提高速度。

这个项目，在操作上多了许多的按键设置，并且增添了玩家在游戏中依靠拾取道具来整蛊其他角色的环节，就为常规的跑步增添了不一样的乐趣性，使得在进行运动的同时让玩家童心未泯了一把，别有一番滋味，这也就弥补了该游戏不能达到健身的一大弱点。

《Wii sports》
ながらジョギング



这个项目的操作最简单，只需要把右手柄放置在自己的裤兜里面，然后在原地开始不停的做抬腿摆臂模拟跑步的动作，此外手柄中会有效果音传出。此外，这个项目不用使用平衡板来操作。

有氧运动是得到全世界最多人认同、实行的运动健身方法，在Wii Fit里玩家可以根据自身的情况设置需要锻炼的时间，从而有效的刺激心、肺功能的，使得做到真正的强身健体的运动效果。此外，玩家不用对着游戏画面进行锻炼，可以转换到自己喜爱的电视上，一边看自己喜爱的节目，一边听着效果音进行锻炼。游戏不再是单纯的游戏，也可以达到真正锻炼身体的效果，并且显得更专业，更正规。因此，在这个项目上此游戏是要略胜一筹的。

二、射箭

《马里奥与索尼克在北京奥运》
射箭

此项目的操作要同时使用左右手柄，根据画面的提示，把右手柄对着屏幕让准心出现，出现之后玩家需要同时按住A键和B键并且把手柄向后拉动。左手柄控制的是绿色的准心，右手柄控制的是红色的准心，调整两个准心之间的距离，直到对齐后再松开A键和B键，箭就飞矢而出。



游戏的细节做的比较的仔细，玩家能充分的体验到射箭时那种手稳、眼准的状态。并且连在射箭的同时有风向的影响也做到了，即使不是很科学。比如，0风速射中间，1-4风速射相应的环数，5-7多加一个，7-9多加一个半，甚至连风的吹向也会影响到射箭，这样就和现实的射箭也大同小异了，也因此就突显出了游戏的专业性。虽然专业了，但是双手柄对准心的设计还是让玩家不能很好的适应，也也就为该游戏增加了一个弊端。

《夏季运动会》
射箭70m，射箭50m



这两个项目的操作都是一样的，使用右手柄进行操作。按B键就开始进行瞄准，瞄准好之后直接松开B键就射出。不过在射箭50m里，瞄准

的时间有所限制。

游戏的操作不难，但是要想瞄准好确切的位置还是需要玩家一定的眼力的。此外，在屏幕上还会出现风力以及风向的显示，这样的操作就使得游戏更具有了真实性。相比前作，单手柄的瞄准比双手柄的瞄准简单了许多，并且在游戏的细节上，更精细了许多。此外，游戏中3D人物射击也将此作推向了更高潮。

《十项全能》
射箭

游戏的操作很简单，单独使用右手柄操作，按B键做预备射箭的姿势，按A键画面出现瞄准框，左右移动手柄调整射击的方向，调整好之后，松B键箭射出。



在这款游戏中，游戏觉得虽然没有使用Mii形象，但是却显得更加的真实。游戏对染操作简单，但是所涉及到的细节却一个都没少，如风向。并且在这项运动中，玩家可以自己开启或者关闭风向,在游戏上这就设计的很人性化。游戏的模拟效果也很不错，比如在射箭的时候，开启了风向，屏幕的右下角就会出现提示，提示风的方向与风速，玩家就开始调准准心，这也是有时间限制的。随着关卡的增加，难度就加大，但是基本上除了最高的难度，玩家都是能应付的。那么，既简单又专业当然就是玩家的首选。

三、篮球

《EA游乐场》
篮球、投篮

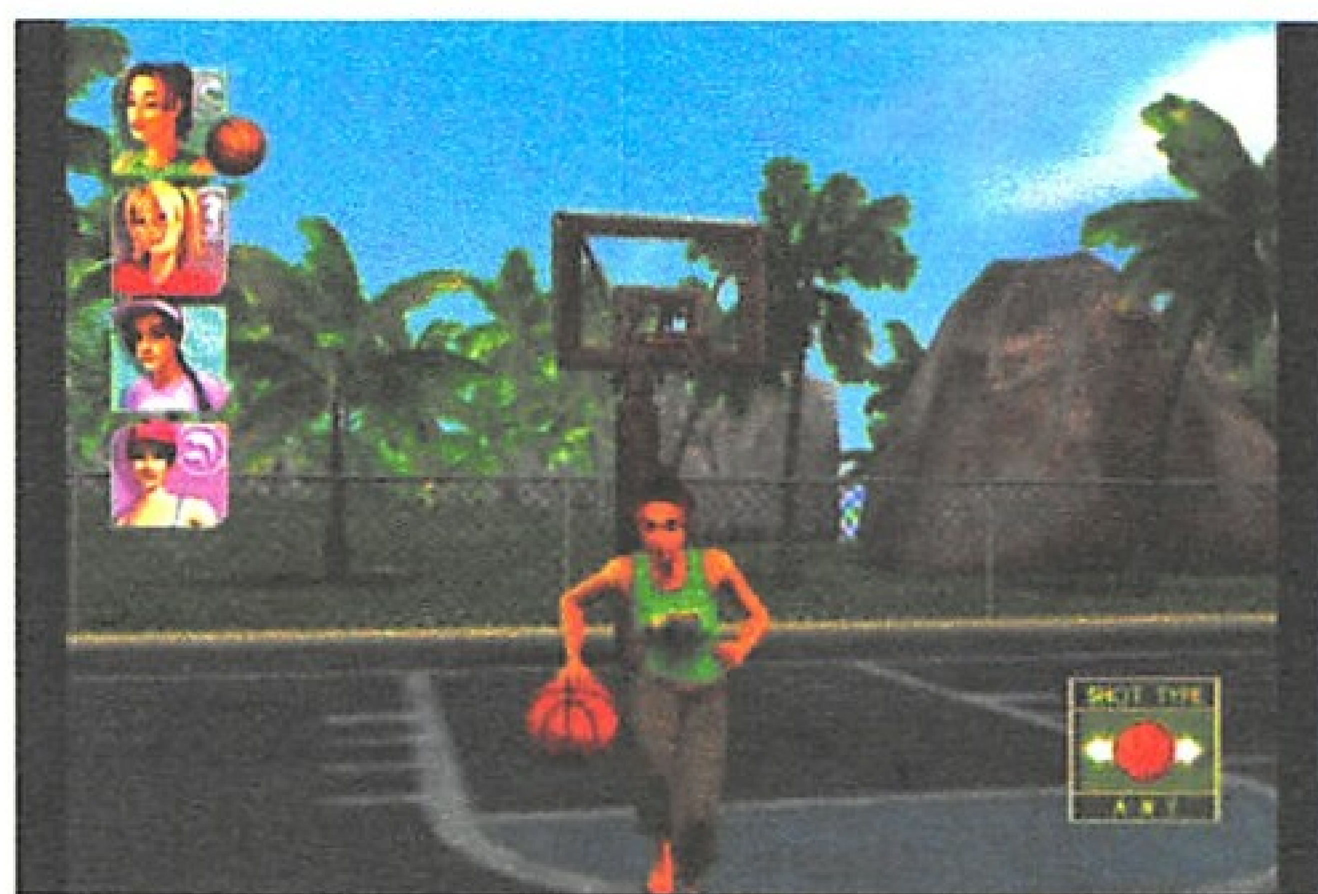
此游戏的操作很简单，只要对着画面上的提示，左右摇动右手柄即可；而投篮只需要左右移动手柄调整投篮的位置，调整好之后，按



A键投篮。

游戏的主题重在娱乐，因此，这个项目也是极易操作的。在这个游乐场的氛围内，任何运动项目都是夹杂了娱乐的气息的。而此项目也正是让玩家休闲娱乐的项目，无论从操作上还是游戏中的细节都显得很粗糙，只有运动的轮廓，当然运动的氛围就不浓厚了。比如，只需要左右摇动手柄的篮球操作，只需要调整位置的投篮，都不是那么的专业，只空挂了一个运动项目的头衔而已，因此，玩家要想达到真正运动的话是不可选的。但是这个游戏的画面，鲜艳亮丽，也是会吸引不少的低龄玩家参与的，因为正是这不复杂的操作才能提高低龄玩家的兴趣的。

《夏季运动会：天堂岛》
投篮



游戏的操作也很简单，十字键移动人物投篮的位置，位置确定好了之后，按A键可以观测此位置是否精确，按B键并且向上抬动手柄即投篮。在浪漫的小岛上开展一场篮球运动，不仅感受到运动带来的迷人气息，也体验到了运动带来的无穷魅力。在此项目中，虽然也没有实战的篮球比赛，但是和前作相比，游戏的细节显得更为专业。比如，投篮时玩家不但能调整投篮

的位置，还可以放大瞄准的位置，使其瞄准更为精确，也不再像上作一样，人物角色只能左右移动，此作中还能前后的调整角色的位置。游戏的细节做的更仔细了，人物角色也换做了3D人物角色，这些人物的动作都根据真实的人物来模拟的，使得游戏不得不比前作更优秀些。

《十项全能》
3人篮球



游戏的操作略显复杂，左右手柄配合使用，左手柄控制人物角色的跑动，近距离的投篮即2分球为跑动加向上挥动右手柄，远距离的投篮即3分球为向上挥动右手柄加向下挥动，摇杆加A键、B键、Z键为传球，贴近对方球员时向下右挥动手柄为断球。人物在跑动的过程中，按A键、B键、Z键为切换球员。

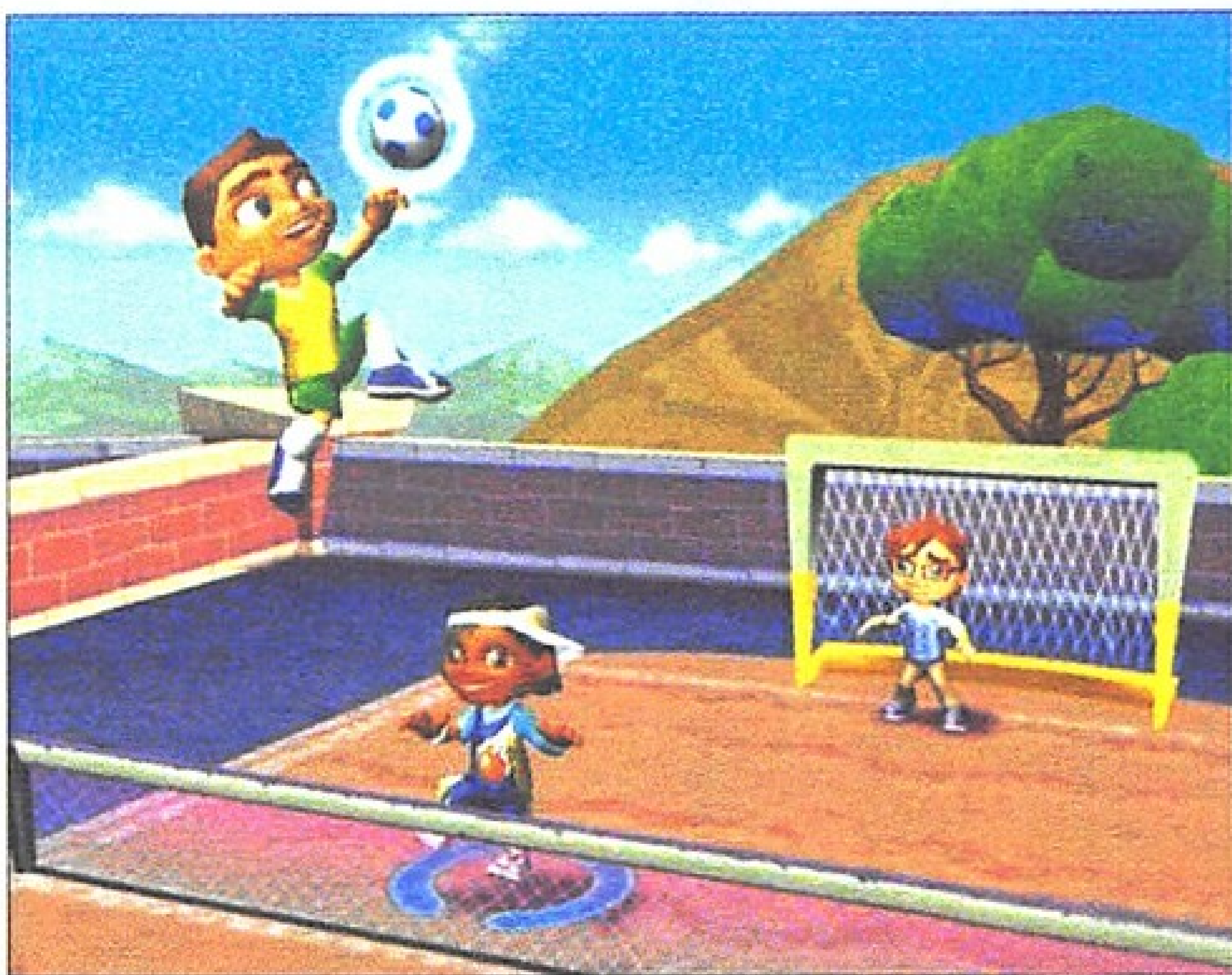
游戏模拟的非常好，无论从操作的细节还是画面的细节都做的很仔细。比如，在选择球队的时候，各个球队的特点都不一样，有些是身高优势，有些为速度，在比赛的过程中，屏幕上还会显示这些角色的心情，如果队员的心情好，就会出现笑脸，让心情还的队员上场胜利的几率就增大。这就如同在真实的篮球场上比赛一样，玩家不但要考虑好自己的作战方式，还要考虑到控制人物角色的因素,是个很不错的游戏。身临其境的篮球比赛,值得玩家参与的。

四、足球

《EA游乐场》
足球

游戏的操作相当的简单，玩家只需要左右移动右手柄，让游戏画面上的足球进入对方球门即可。

此游戏不需要任何的技巧和足球知识，只



需要玩家一味的把球踢入对方的球门中就可以了。并且该游戏的NPC很弱，只要玩家是对着球门射的话，就能进球的。但是配合这游乐场鲜艳的色调，游戏还是显得那么的吸引玩家的，只是不耐玩。并且这里面的足球游戏没有实战的操作，只能射门，太过单一。游戏的细节也做的不够好，很难找出足球竞赛的影子，拥有的还是娱乐的本质，但是游戏画面的色调，以及游戏人物的设计还是比较适合学生玩家和一些低龄的孩子游戏的。还有，培养孩子的足球兴趣也不妨从这游戏入手，也还是不错的。

《大沙滩运动》
沙滩足球



操作也很简单，左右挥动右手柄进行传球，球要入门的时候，用力挥动右手柄射门。

夏日的风情加上沙滩的魅力，Wii体感运动游戏的热潮现在又刮到了海滩，让玩家在沙滩上体验了一次足球的魅力。游戏虽然操作简单，也是让玩家挥动手柄就可以进行传球以及射门，但是不像前作那样单调，游戏的细节相比较下也细致了许多。虽然也是和前作一样，只需要把球踢进对方的球门，但是在射门的细节上做的要仔细些。当游戏画面上的人物出现按键提

示的时候，就按与之对应的按键即可。相比之前那款，专业了许多，但是游戏的细节上还是没做的很精细，比如传球都是系统控制的，因此，在足球上的那种狂野的氛围依旧感受不到。

《十项全能》
5人足球



游戏的操作略显复杂，左右手柄配合使用。左手柄控制人物角色的跑动，贴近对方球员时向下挥动右手柄为铲球，跑动加向上挥动右手柄为传高空球，跑动加向下挥动手柄为近传，朝球门方向向上或下挥动右手柄为射门，射门的时候，挥动手柄的方向，决定射门的方向，传球给队员时立刻向上或下挥动右手柄为头球攻门。在人物角色跑动的过程中按A键、B键、Z键为切换球员。

游戏的细节模拟的比较的好，既有实战足球的气氛，加上多按键的设置，充分的散发出了足球的魅力。虽然这个足球比赛的专业不够，甚至可以说是不专业，比如，在球赛中没有犯规也没有出界，但是玩家仍然能感受乐趣丛生。因为加了实战，因此在球场上的操作就显得更加的刺激了。

五、滑雪

《冬季运动会 终极挑战 2008》
越野滑雪、高山滑雪、跳台滑雪

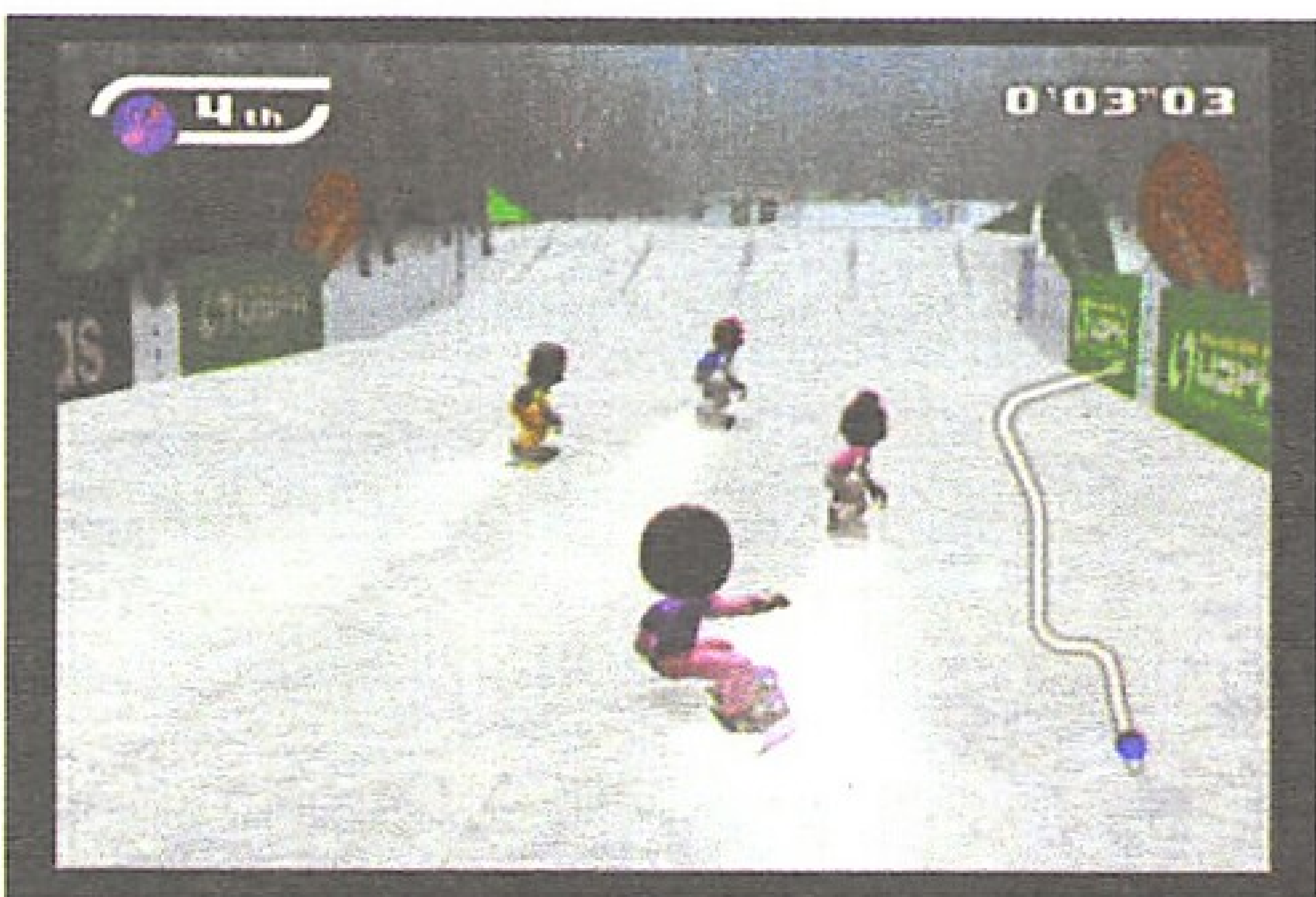
在此款游戏中使用左右两个手柄操作，如越野滑雪要求玩家两手前后错次挥动手柄；高山滑雪要求玩家一手控制移动一手控制方向；跳台滑雪要求玩家两手控制平衡和起跳，操作都不难。

这个游戏的种类很丰富，操作虽然很简单，但是极其单调以及机械化，都使得这款游戏没



什么特色。并且手柄在游戏中的运用很局限，使得玩家即使上手很久仍会觉得游戏代入的感觉很生硬，即使游戏画面很不错。

《十项全能》
滑雪



游戏的操作非常的简单，玩家需要竖拿右手柄操作。在滑雪的过程中，左右倾斜手柄控制方向，把手柄的前端向下倾斜为加速，手柄的前端向上抬高为减速。

本作中的人物仍然采用卡通形象，但是却显得很真实。加之简易的操作，也为本作添色不少。并且在游戏的过程中，还有许多的提示信息，比如摔到手柄会震动，这一系列的拟真效果都加重了游戏的真实感。但是光靠手柄的操作这个项目，还是没有全部的发挥出项目的特点，带有些许的局域性。

《Wii健身》
スキ－ジャンプ

该游戏的操作要在平衡板上来操作，玩家在起跳前微屈上身，调整好自己的重心与检测值重合时便可提高速度，起跳时迅速有力的将上身直起，一旦脚离开平衡板就会被判定为失败。

该游戏充分的运用起了玩家的双脚，让玩家

的双脚带着玩家亲身去体验这紧张刺激的滑雪。借助画面效果也很不错，把这个游戏就推到了最顶峰。此外，这个游戏的操作也不复杂， 并且摒弃了一贯的手柄操作，让玩家尝试到新一类的滑雪，趣味无穷，冠军当值无愧。



六、乒羽

《夏季运动会：天堂岛》
羽毛球

该游戏的操作还是很简单，仍然只需要使用右手柄操作，按A键是发球，上下左右挥动手柄去接球，向下用力扣手柄为扣球。

带着浓烈的夏日气息的此游戏，不仅使用了真人人物角色，就连项目中的细节也考虑的很周到。此外，简单的操作也让玩家操作起来也是得心应手，因此玩家就可以在这款游戏里面尽情的享受羽毛球的魅力。



《十项全能》
羽毛球

游戏的操作非常的简单，玩家只需要用右手柄操作。向下挥动手柄为接普通球或者杀球，向左挥动手柄使球落在场地左边或者杀球，向右挥动手柄使球落在场地右边或者杀球。

在这个游戏里面每一种挥动方式都可以杀



球，主要决定于对方打过来的球是呈现蓝色还是红色，球下落的过程中会有红蓝两种色，蓝色的时候挥手柄的话只能打出普通球，力度决定落点的远近，轻挥可以打出擦网球。红色的时候可以打出大力球，挥动的力度够大，就是杀球。挥动手柄的方向，决定球的落点，在和最高难度的NPC对打的时候就非常需要运用这个技能。调动对方跟着自己的球跑然后杀他接不到球的地方。技术可以在MINI游戏模式里进行练习，提供了专门进行落点训练的MINI游戏。需要注意的一点，经常有玩家说接不到球，明明挥动了手柄，但是却打不到球，而且还挥摔倒，这种情况多数出现在对方打出后场高空球的时候，电脑会自动让玩家操作的人物跑动去接球，如果在这个跑动的过程中挥动手柄的话，是接不到球的，只能等他跑到位了再挥。和最高难度打，对方会经常使用杀球，这种球很难接，我从来没接到过，个人猜测是看到他跳起来后就要开始挥手柄，不然球速太快根本接不到。

《马里奥与索尼克在北京奥运》
梦幻乒乓



只使用右手柄操作，双手握住手柄，向上挥动手柄即抛球，紧接着向左挥动手柄为发球。向左挥动手柄为正手，向右为反手，正反手的由

人物和球的位置自动判定，按A键挥动手柄或者上下挥动手柄为切球，但是与此同时回球的速度就放慢了，按B键并且挥动手柄为扣球。同时按住A键和B键并且挥动手柄则使用必杀技。

每个人物的必杀不同.必杀是可以被接到的.但非常诡异不好接.计分方式和普通乒乓球有区别.是每打一拍这次球的分数上升一分,换句话说来回打十回之后这个球的分数就值二十分.先到达五十分者胜.

此游戏的操作也很简单，向上挥动横握着的手柄紧跟着按A键发球，左右横挥手柄则为接球，在等待接球的时候，可以一直向下摇动手柄以此来聚集力量，当游戏画面上显示力量聚集满了之后，左右晃动手柄发出必杀技。

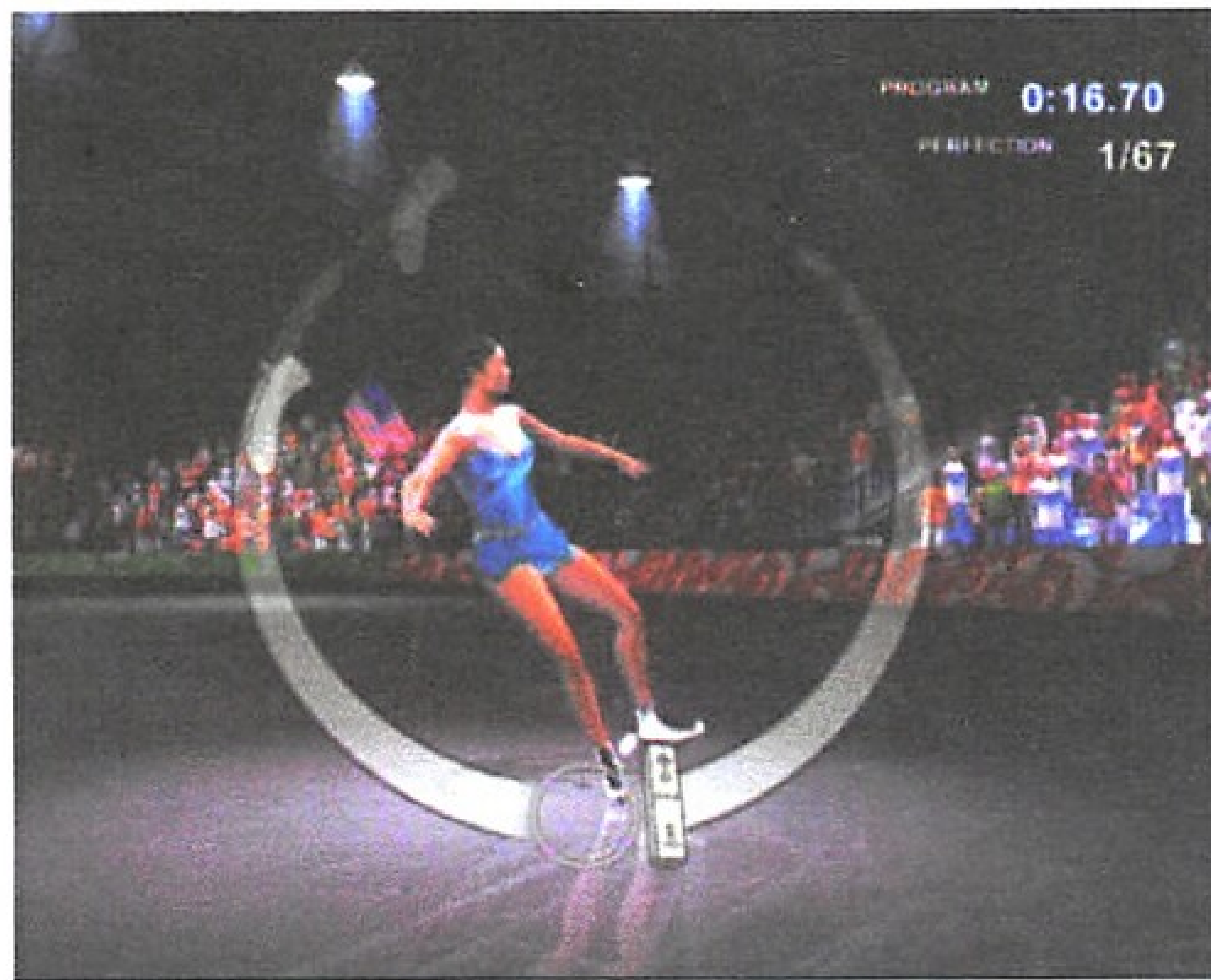
该游戏不仅模拟的很好，而且还增添了新奇的创意在里面，比如必杀技的出现，都使得游戏增添了不少的乐趣。虽然增加了乐趣，但是这款游戏仍然还是很专业，游戏的细节等做的也很仔细，这样玩家就可以尽情的在其中各自发挥了。

七、技巧

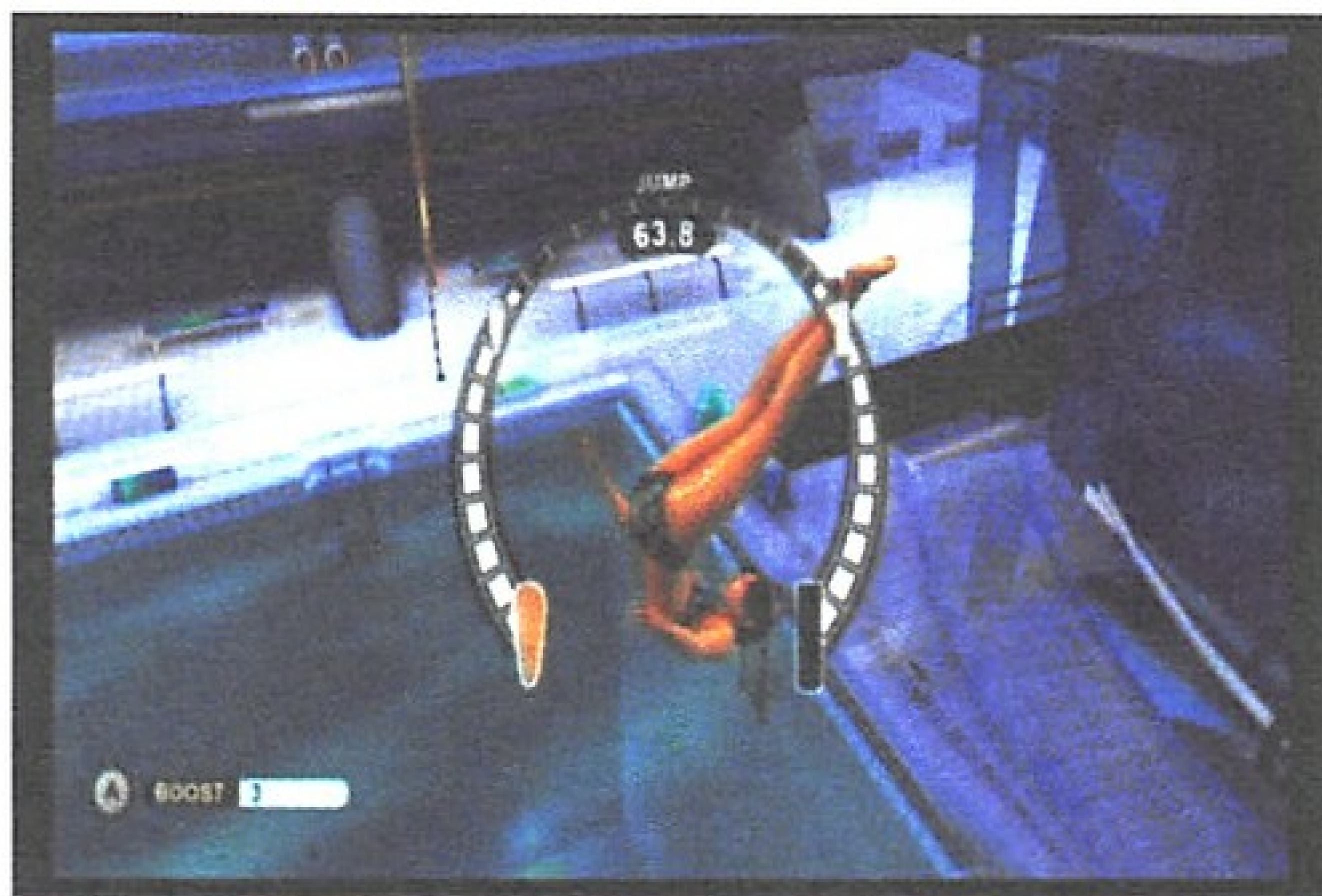
《冬季运动会 终极挑战 2008》 花样滑冰

游戏的操作不复杂，玩家只需要看着游戏上的画面提示，在适当的时候晃动手柄即可。

此游戏的优点就在简单，简单的以至于玩家在操作的时候只需要抬动手柄就可以操作。但是游戏的画面效果很不错，但是光靠一个画面效果,没有好的操作系统都是不能吸引玩家的。尤其此游戏的操作因为单调而显得些许的机械，又在一定的程度上降低了游戏的娱乐性。



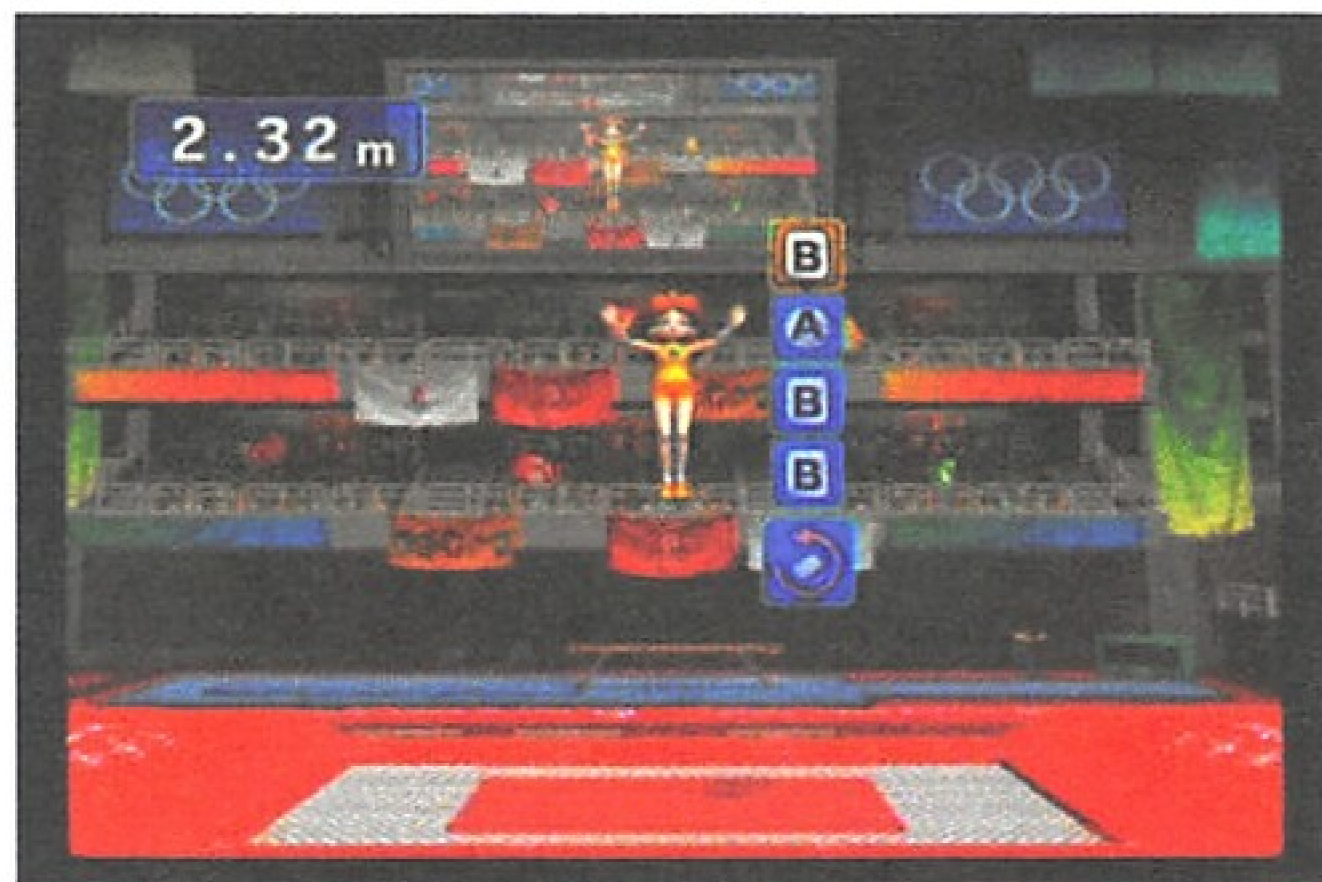
《夏季运动会》 跳水



游戏操作并不复杂，玩家使用左右手柄进行操作。友谊一开始将出现力量的积聚圈，当屏幕上的圆点滑动到相应的中心位置时，玩家由外向内的挥动左右手柄，即做碰撞动作。力量聚集了之后，角色开始跳水。在跳水的过程中，画面出现手柄的图示。根据屏幕上出现的手柄，按照图示挥动相应的手柄，即屏幕上的手柄图示滑动到相应的位置时挥动，以此让角色作成完美的跳水动作。

这个项目从视觉的效果来说是非常的真实的,无论是人物的设计还是游戏中画面的场景,简单的操作也让这个项目变得多了些许的趣味。但是角色在跳水时的挥动手柄，玩家不能很自如的操作，也没有突破跳水在游戏中的现实感，因此在一定的程度上来说，这个项目充其量只是在测量玩家的技巧，而跳水的触击感就显得弱了许多。

《马里奥与索尼克在北京奥运》 蹦床



游戏的操作非常的简单,只需要右手柄操作。在看见发出预备信号的时候，左右轻微摇晃手柄开始弹跳，在落到弹簧垫之前向上挥动手柄，

等到跳跃达到一定的高度的时候，屏幕将会出现图形，玩家依照这些图形按相应的按键以及扭转手柄，最后在降落弹簧垫之前向上挥动手柄。

游戏的操作非常的简单，并且只使用右手柄来操作。当预备好，左右轻微摇晃手柄弹跳开始，在弹跳的过程之中，画面上会出现不同的按键提示，依照画面上的显示，按相应的按键。此游戏的操作虽然极其的简单，但是游戏的细节却做的很好，使得游戏不单一不枯燥。游戏的模拟效果也很好，并且游戏增添了一部分自创的内容，比如按相应的按键，都增添的恰倒好处，因此，是无愧于位居棒首的。

满分指南：这个项目没有世界记录之说，但非常变态的是，有一个徽章的要求就是此项目得到一次满分．一开始单纯跳尽量掌握好时机尽快达到7m，之后在带动作的跳中，动作一定要都做对也就是按键要按对．一定不要是a键按做b键，虽然系统不会判定你错，但一旦有一个按键按错，你就失去了此次跳的great的机会．只要保证全great和每跳的高度（也就是挥手柄的时机），就能得到满分。

八、车船

《夏季运动会》自行车赛

游戏的操作非常的简单，玩家使用左右手柄进行操作。同时按B键加Z键为准备，当看见开始的信号之后，松开B键和Z键，角色出发。剩下的就是玩家快速的摇动手柄了。



游戏的操作不难，并且游戏中采用的3D人物设计，所带来的真实感都是很强烈的。但是在这个项目中，虽然一开始的玩家预备动作都显得很专业，但是在竞赛的过程中，玩家不控制赛车方向显得赛车的氛围就淡了许多，玩家只能一个劲的傻摇，赛车这个运动项目就每能好好的模拟出来。

《马里奥与索尼克在北京奥运》单人橡皮艇



游戏的操作很简单，需要左右手柄配合操作。橡皮艇的前进速度就是玩家同频率前后晃动手柄的频率。在比赛过程中，根据屏幕上出现的图形标记按相应的按键，并且将左右手柄向后拖动。在进入冲刺的时候按照节奏不断的向后拖动手柄即可。

这不是一个很难的项目，最重要的是玩家的反映速度，即最开始是Z键加B键的组合，再接下来的是Z键加A键，乃至后面的A键加B键，都要求玩家的反应灵敏。除此之外，游戏的模拟效果也很好，并且创意的采用了按对应的按键来达到加速的效果，也避免了以往让玩家一味的快速摇动手柄来加速，减轻了一定程度上体力消耗。游戏无论从画面还是项目的细节上都做的很仔细很专业，这也使得玩家在游戏当中能感受到真正的橡皮艇赛。

《十项全能》卡丁车



此操作也不复杂，玩家需要像握方向盘一样横握右手柄操作，2键为加速，松开为减速，

左右倾斜手柄控制方向盘。

如此简单的按键设置，玩家在操作的时可以更还的得心应手，并且独特的横握手柄也是极像真实的操作赛车，让玩家在操作的时候真实感更强，此为一大特点。操作非常的简单，只要猛踩油门，过弯时稍微松一下油门提前转弯就行了，只有一条赛道。过弯的时候不能松开油门太久，不然就会熄火，有时候可以利用撞击赛道来调整一下车身。需要注意的是沙粒路会减慢很多速度。另外，在游戏之中，赛车不再让系统控制了，在这个游戏里面，只要玩家没有掌握好，随时都有翻车的危险，真实感更进一步。

九、排球

《大沙滩运动》
沙滩排球



游戏的操作简单，只需要玩家看准球来的时刻，挥动手柄即可。

如此简单的操作，也就放宽了玩家的年龄限制，不仅因为不需要什么技术水平，也不需要技巧，只要掌握好接球就可以了。对于一些要求专业的玩家就不值得一提了，但是全家运动总动员的时还是可以的，毕竟只要能挥动手柄就可以了。

《十项全能》
沙滩排球

游戏的操作简单，玩家只需要用右手柄操作。和现实中的动作相差无几，向前挥动手柄并按A键则为发球，按B键扣球，左右晃动手柄接球。向上挥动手柄为托球或者拦网，向下挥动手柄为杀球，往左或者右决定球的落点。



由于此游戏中所有的项目都模拟的很好，因此，这个项目也不在话下，简单的操作仍然显得专业。比如，在双打的模式中，球打过来后会有红色和蓝色的光圈，蓝色时挥手柄是打出普通球，红色打出大力球。但是游戏人物虽然做很精细，但是始终没有真人更有真实感。

《夏季运动会：天堂岛》
沙滩排球



游戏的操作更为简单，向下挥动手柄为发球以及扣球，左右摆动手柄为接球。

游戏的操作简单此是其一，浓烈的夏日风情画面让玩家充分的感受到运动的气息为其二，游戏项目中细节也做的很仔细，包括角色成功与失败都有动作发生，并且游戏画面采用了3D人物设计，更加使得游戏画面活灵活现了。

十、棍球

《大沙滩运动》
沙滩板球

游戏的操作不是很简单，单独使用右手柄操作，向前挥动手柄则为接球，按A键是奔跑，B键是循环跑。

在沙滩的热浪上进行运动，就充满了热情。



对于这个游戏，玩家只要了解了游戏的规则就能顺利的进行游戏，因此，相对于来说较为复杂的操作在一定的程度上降低了游戏的娱乐性。此外，在接球的时候，玩家还必须得掌握好力度的拿捏，不然该项目的后续就不能进行，这又使得游戏在一定程度上增添了些须的难度。

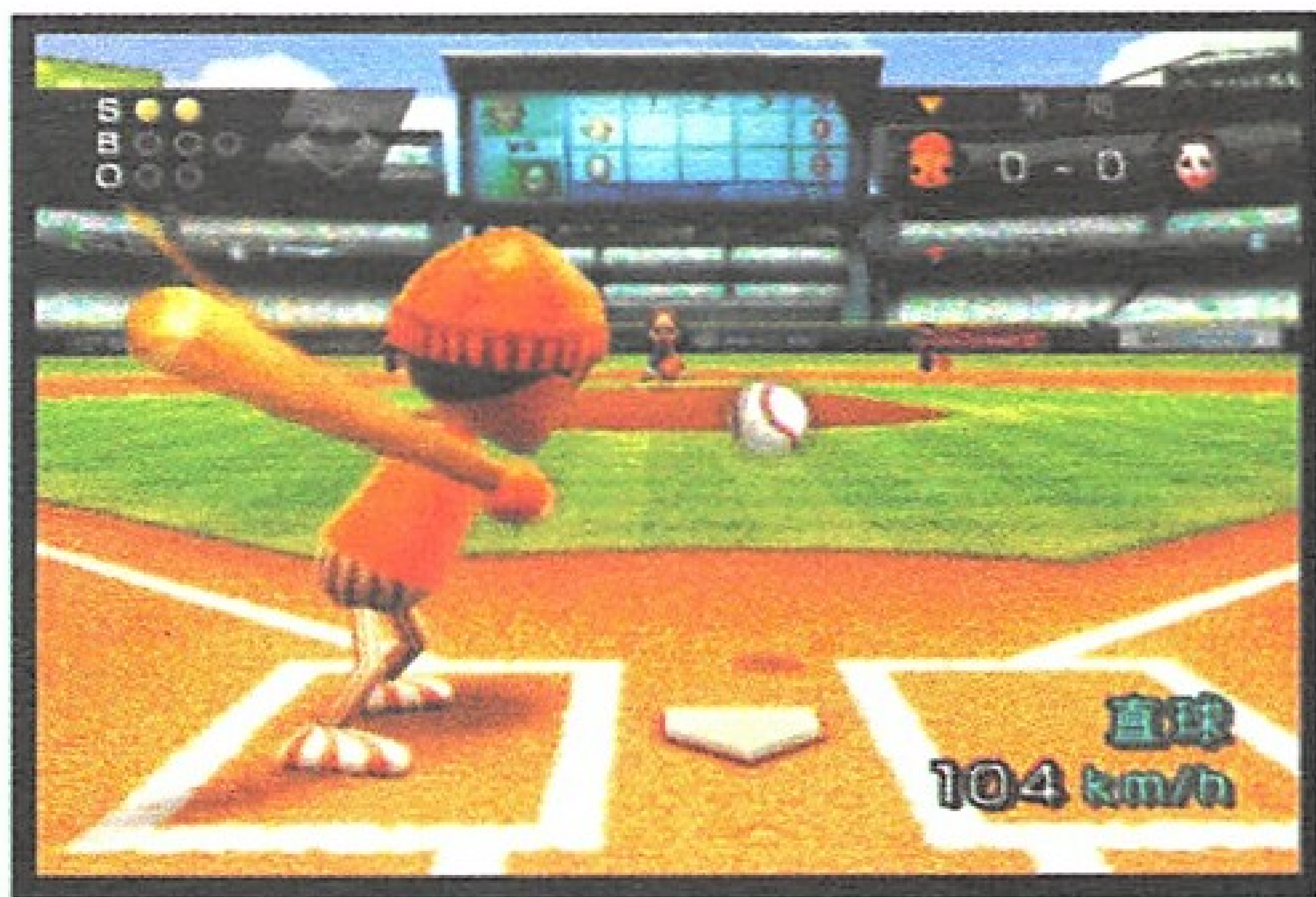
《夏季运动会：天堂岛》
迷你高尔夫



游戏的操作简单，玩家只需使用右手柄便可以进行整个游戏。在发球的时候，一直按A键并向前挥动手柄即可。

这款游戏简单中带着乐趣，配合游戏夏日的主题，使得游戏增添了一丝的热情。并且3D的人物设计加强了真实感，虽然游戏不是很专业，但是增加的小关卡也让这个项目变的更加的深动起来。比如，在游戏的途中有障碍道具来阻挡球的前进，玩家必须拿捏好时间以及力度来让球进洞。难度不大，有比较有意思，玩家是很愿意接受的。由于这个项目本来就是休闲产品，此游戏模拟之外增加的新元素，也附和了这个运动项目的主题。

《Wii运动》
棒球



游戏的操作不是很复杂，玩家只需要右手柄操作。人物角色会自动守备，因此不需要操作移动。将 Wiimote 向前做模拟投球动作为投球，直接投出为快速球，按A键往前投出为曲球，按B键往前投出为滑球，按A键、B键往前投出为指叉球。按十字键可改变球的落点（上下是瞄准边缘，还会被判好球，左右则会被判坏球）。将 Wiimote 当作球棒模拟打击动作为打击秋。

棒球运动在我国并不流行，但是在国外却很受欢迎，大人小孩都会玩，不过在此游戏中只要玩了棒球游戏就会对这游戏产生兴趣。这个项目模拟的很好，无论操作的细节还是画面的细节真实感都很强，玩家在游戏中既能扮演击球手也能扮演扔球手，充分而且全面的感受棒球。并且玩家在游戏的操作中，屏幕上会有提示给玩家具体的操作，因此只要掌握好击秋和发球的操作模式，就可以取得很好的成绩。棒球这款游戏对人物的处理很简单，场上跑垒和接球手都没有脚，场上规则也大都简化了很多。不过获得一场比赛的胜利能给大家带来不错的成就感。

十一、游泳

《马里奥与索尼克在北京奥运》
4x100m接力自由泳

使用左右手柄操作，按B键准备，看见开始信号松开B键并向上挥动手柄。换气按B键，换人时向上挥动手柄获得一定的加速。人物角色的不同，游泳的方式也不一样。蛙泳：左右手柄朝相反的方向挥动，如同现实的蛙泳动作。蝶泳：左右手柄朝相同的方向挥动，如同现实的蝶泳动作。自由泳：左右手柄前后朝着屏幕交替挥动，如同现实的自由泳。水下跑：左右手柄朝相反的方向挥动。鳄鱼蹼式：左右手柄朝



着相同的方向挥动手柄。

在进行了这个项目后，玩家有个很明显的感觉，那就是累，因此在人物的选择上，一定不要选择同样泳姿的，不然那后果是没法说。虽然很累，还是不能忽视此项目在细节上的腻真效果。

《马里奥与索尼克在北京奥运》
100m自由泳

操作不难，玩家需要使用左右手柄操作。在准备的过程中按B键集气，当屏幕上出现开始的信号后，向上挥动手柄并且同时松开B键。人物角色的不同，游泳的方式也不一样。蛙泳：左右手柄朝相反的方向挥动，如同现实的蛙泳动作。蝶泳：左右手柄朝相同的方向挥动，如同现实的蝶泳动作。自由泳：左右手柄前后朝着屏幕交替挥动，如同现实的自由泳。水下跑：左右手柄朝相反的方向挥动。鳄鱼蹼式：左右手柄朝着相同的方向挥动手柄。角色右上角的小心显示氧气量，游泳的速度决定氧气的消耗，越快就消耗的越多并且耐力就少，按B 键恢复耐力。



游戏的动作模拟的很好，玩家可以根据自己爱好的游泳姿势去选择相应的角色来锻炼，并且在游戏中的细节也模拟的很，但是却相比现实的游泳却显得复杂了许多，不过，游戏所带来的游戏性还是不能忽略的，并且相比前作来，也不是那么的累人的。

《夏季运动会》——蛙泳、
200m仰泳、蝶泳、自由泳、4x100m仰泳



游戏的操作比较的简单，玩家使用左右手柄进行。蛙泳：左右手柄朝相反的方向挥动，如同现实的蛙泳动作。仰泳：左右手柄朝玩家身体方向做画圈动作，如同现实的仰泳动作。蝶泳：左右手柄朝相同的方向挥动，如同现实的蝶泳动作。自由泳：左右手柄前后朝着屏幕交替挥动，如同现实的自由泳。在游泳的时候，屏幕上会有速度提示，只要相应的动作做的规范，就能加速，并且在游泳的途中一直会有操作提示的显示。

这个游戏无论从人物角色还是游戏的细节都真实了许多，可以说当玩家在进行游戏的时候就直呼这是现场版。游戏的人物还可以自己设计，并且采用3D人物设计，现实人物中的行为比如生气高兴都有被模仿。此外游戏动作模拟性也极高，但是相对的操作却不复杂，虽然也是拿着手柄一个劲的傻摇，但是却还是真的有想拿金牌的冲动，而事实上金牌的得到也是非常的简单的。因此无论从哪个方面相比，此游戏都是最优秀的。

十二、跳高

《马里奥与索尼克在北京奥运》
跳高

玩家使用左右手柄操作，在游戏之前可以针对高度进行选择，按十字键上下键进行调整，选择好之后按A键确定。上下挥动手柄进行冲刺，出现速度缩住（speed locked）时停止挥动，当人物角色跑到蓝色起跳范围内向上挥动右手柄，当人物跃在空中时挥动右手柄使其角色成功跃杆。



在这个项目中，游戏的细节做的非常的好，在现实运动中的细节都有被涉及到，虽然不是特别的专业。值得一说的是在现实中一些腕儿级运动员出场时的气派也有被模拟到，比如在角色出场时，玩家可以左右挥动手柄来活跃现场的气氛。并且随着关卡的递增，角色相应的周边操作也会出现，比如起跳之前出现暖身，选手头上出现音乐符号。虽然加杂了这些功能，在游戏中起到了相应的作用，但是在现实的运动中都是不科学的，也就使得游戏在一定程度上还是带着局限性的。

《马里奥与索尼克在北京奥运》
撑杆跳



玩家使用左右手柄操作，上下挥动手柄进行冲刺，当角色跑进蓝色的起跳区域内时向上挥动右手柄，角色开始撑杆起跳，上下挥动左右手柄聚集力量，当力量条聚集满之后向上挥动右手柄，使角色成功跃杆。

在这个项目中，操作不难，但是需要在起跳的时候掌握好的时机。这个项目游戏细节也模拟的很好，诸如活跃现场气氛给角色加气，以及像前作出现的暖身等也会出现。但是本作相比前作，显得更为的贴近现实,更为的科学。虽然游戏的细节模拟的很好，但是人物的角色却不是真实的，就算游戏模拟的再好，看见卡通形象在屏幕上运动，远远感受不到真实的震撼感觉。不过，想比其它款的游戏，拥有这样操作细节还是不错的。

《夏季运动会》
撑杆跳



玩家仍然使用左右手柄进行操作，快速的上下挥动手柄在奔跑的过程中加速，以此来进行力量的聚集。与此同时在屏幕上会出现速度显示，一定要争取时间快速的挥动手柄，不然在出现速度缩住（speed locked）时速度就不能增加了。在跳跃线处停止挥动，屏幕会出现另外一个速度圈，再次快速的向下挥动左右手柄，使其力量条出现充盈状态，跳跃成功。

此项目首先在视觉上就给玩家带来了从未有的真实感，人物角色的动作表情，游戏的场景等等都是那么的腻真。游戏的细节更是做的相当的仔细，在现实运动项目中所涉及到的都在此作中出现。最中要的是3D的人物设计以及简单的操作使得该游戏独占鳌头。

十三、跳远

《马里奥与索尼克在北京奥运》
跳远

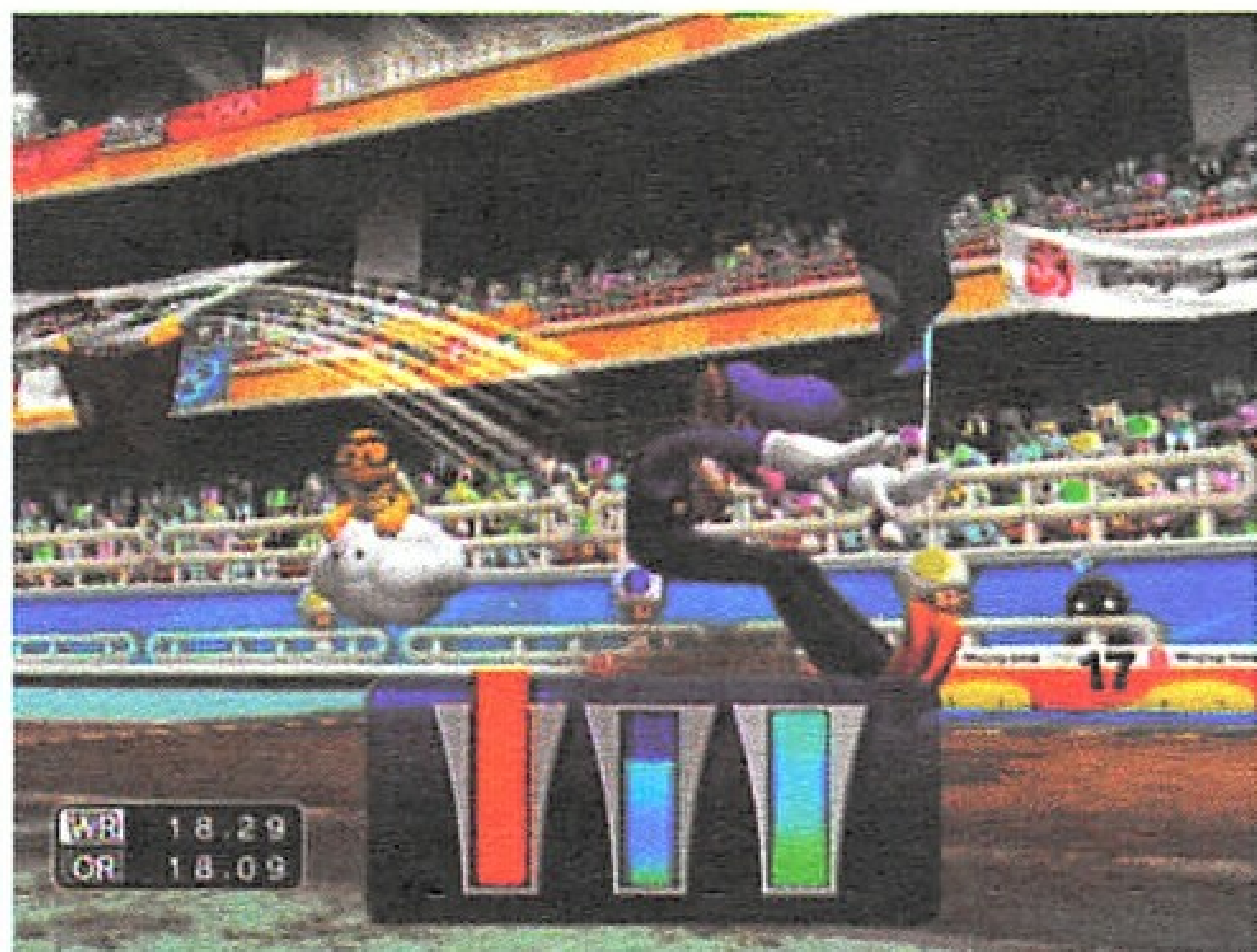
游戏的操作使用左右手柄，在奔跑的路途中,上下摇动左右手柄来加速，当出现速度缩住（speed locked）之后停止可以挥动手柄，当角色跑到绿色跳跃线时向上挥动右手柄，角色就跳跃出去。

此游戏在项目的操作上是极度的模拟，大体上还是做的很仔细了，但是一些细节还是不够好。但是当玩家如果在跳跃时的挥动手柄，



太用力就失败，不用力又不远的设计显得很不合理，只有说用力跳会更远，没听说反而跳不出去的道理。不过，角色如果跨线条约犯规的话，还是做的很严格的，这还是符合在真正的赛场上的规则。向上挥动手柄跳跃考验的不是技术，是手感，这就显得游戏的专业性不是足够的了。

《马里奥与索尼克在北京奥运》
三级跳



玩家使用左右手柄操作，上下快速的摇动左右手柄，使在蹦跑途中做到蓄积力量。出现speed locked之后，停止挥动。在绿色跳跃线处先挥动右手柄，接着左手柄，最后右手柄，方能让角色成功的进行跳跃。

此项目相比全作做的精细了许多，但是游戏的蚕做仍然还是那么的简单。玩家在进行此项目时最需要注意的不是起跳的距离以及跳跃时的力度，重要的是那三次挥动手柄的节奏感和幅度，虽然在一定的程度上还是比较考验玩家，但是相比前作来说，这样操作更为容易些，毕竟都跳的出去。但是很多的时候玩家回忘记需要连续的挥动，并且画面也没有相关的提示，也是一大败笔。

《夏季运动会》
跳远、三级跳

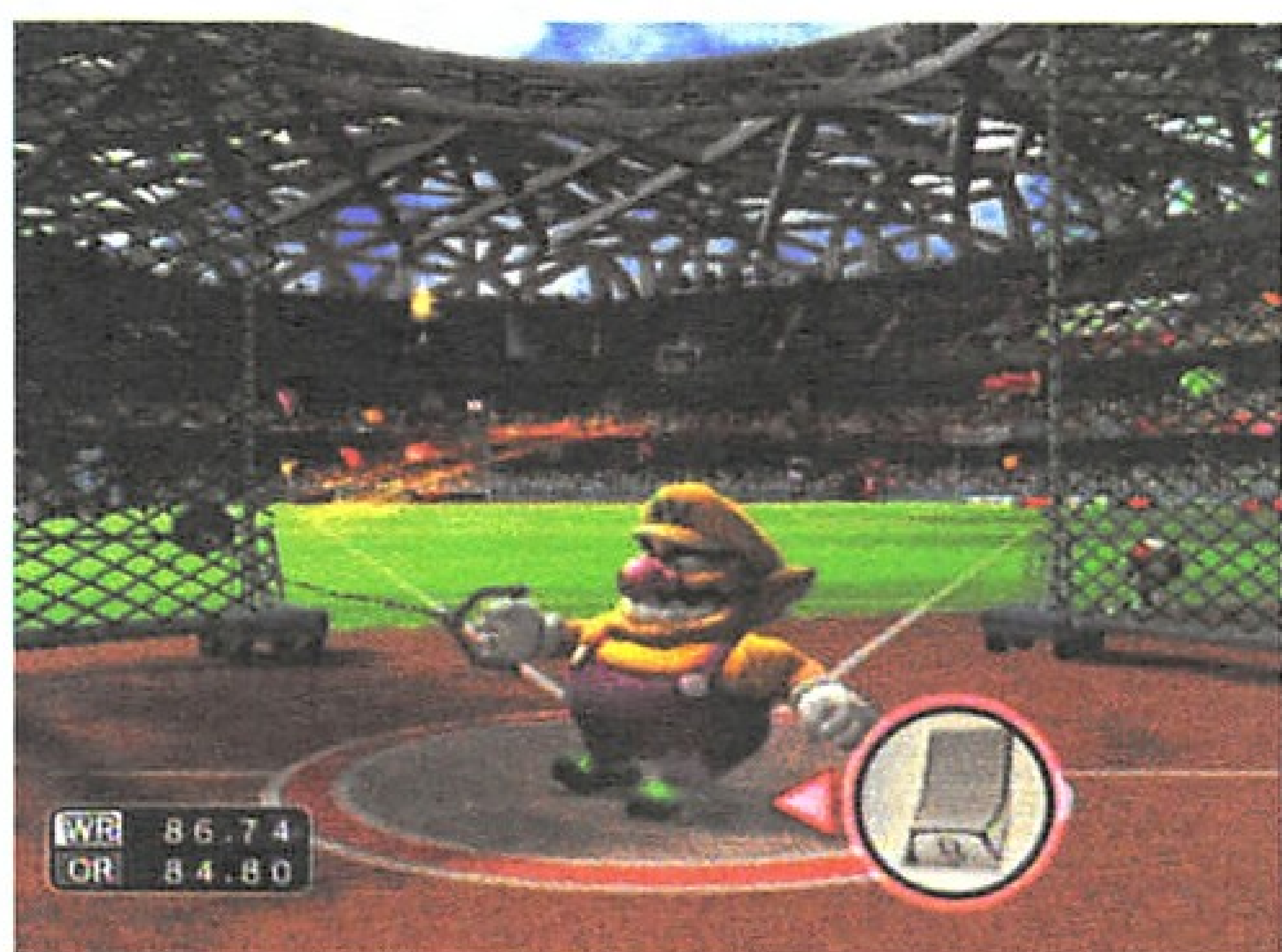


这两个运动的操作方式是一样的，在起跑的时候快速的挥动左右手柄，跑至黄线跳跃点处，屏幕上会出现相关的图示，根据图示做相关的挥动，即出现左手柄挥动左手柄，右手柄则挥动右手柄。在角色跳跃时，同时挥动左右手柄，角色成功跳跃。

游戏高度的角色真实化，配上精细的游戏操作，此作不得不说是比较完美的。在游戏的操作上，不仅考虑到了玩家在游戏上的操作，也是符合现实的运动的。最重要的是，该游戏在进行的途中会一直显示操作图示，这也使得游戏的操作也更简单，为粗心的玩家也带来了福音，显得更为的人性化。

十四、投掷

《马里奥与索尼克在北京奥运》
链球

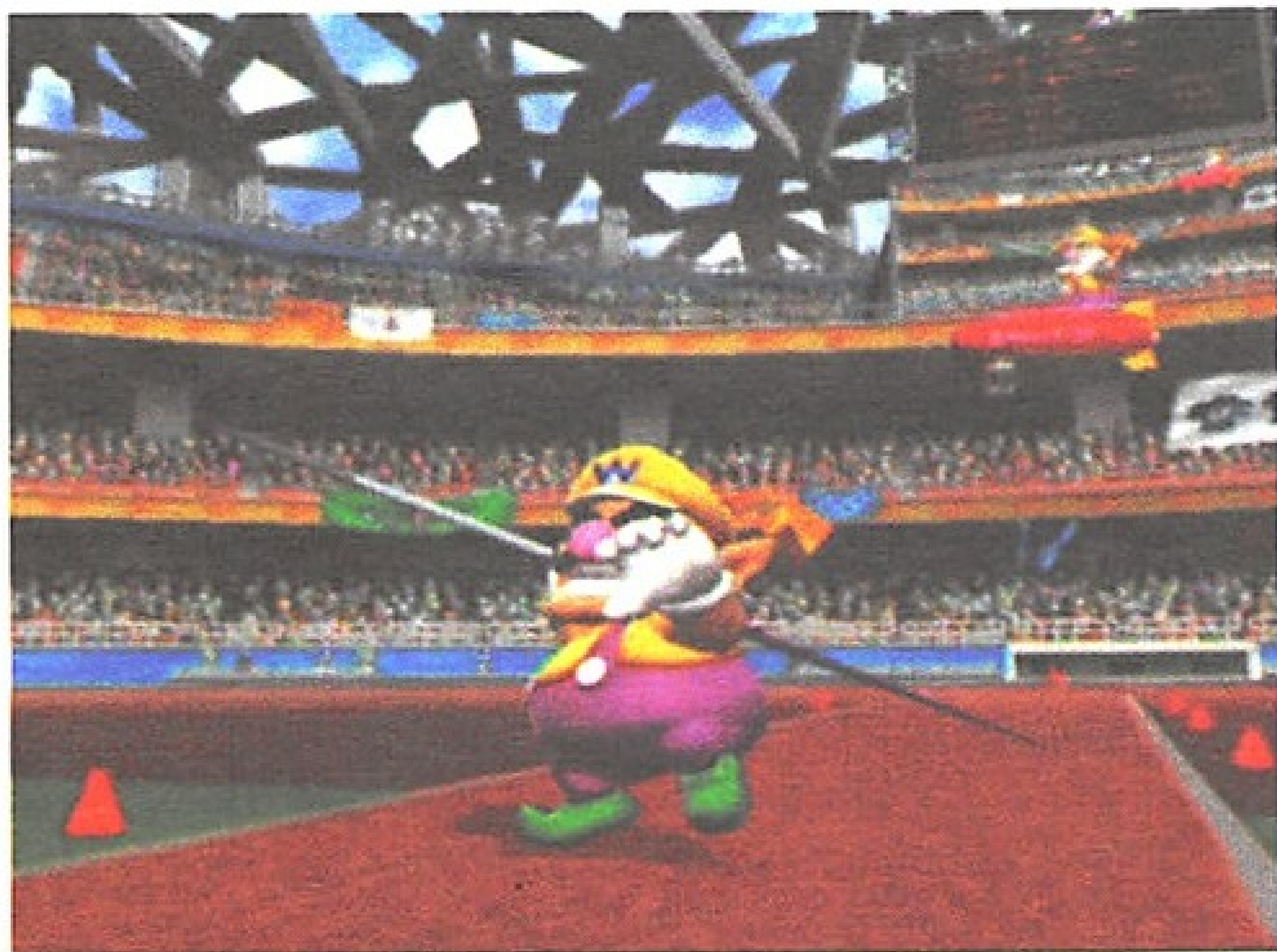


玩家只需要使用右手柄操作，按A键开始启动，随之竖拿右手柄并且在空中不住的同方向

顺时针画圈，转到投掷位置时按B键，让链球抛掷出去。

此项目中，投掷的细节做的很好，比如需要玩家不停并且快速的转圈，当然不能一直转，一直转就超时了，而且这个时间关卡也设置的很严格。玩家还要考虑到按B键的时机，不然投掷不出去链球，转的再厉害也白费。虽然细节模拟的很好，但是使终欠缺了真实眼观的真实感。

《马里奥与索尼克在北京奥运》
标枪



此操作需要玩家使用左右手柄一起操作，快速的上下摆动左右手柄来进行冲刺，为投掷标枪聚集力量。屏幕出现speed locked的标志时停止挥动手柄，随之紧跟着按A键以及B键并且还要向上挥动右手柄，以此让角色将标枪投掷出去。

此项目和前做一样，细节做的还是不错，但是在投掷标枪时快节奏的投掷，让玩家有中忙不祉蹀的感觉，很容易犯错。而且在投掷的时候一定要掌握好投掷标枪的时机已经力度的控制，这样才能取的较好的成绩。不过，真实感还失败够强。

《夏季运动会》
链球、标枪

这两个项目的操作都很简单，都只使用首手柄操作。链球：按住B键并且模拟投掷链球前的转圈动作，当力量聚集满之后，松开B键并且向前挥动手柄进行投掷。标枪：按住B键并且上下摇动手柄来加速冲刺，在投掷线出松开B键并且向前挥动手柄投掷成功

这两个项目，相比前两作来说，不但人物的角色更真实略胜一畴之外，在游戏进行的途

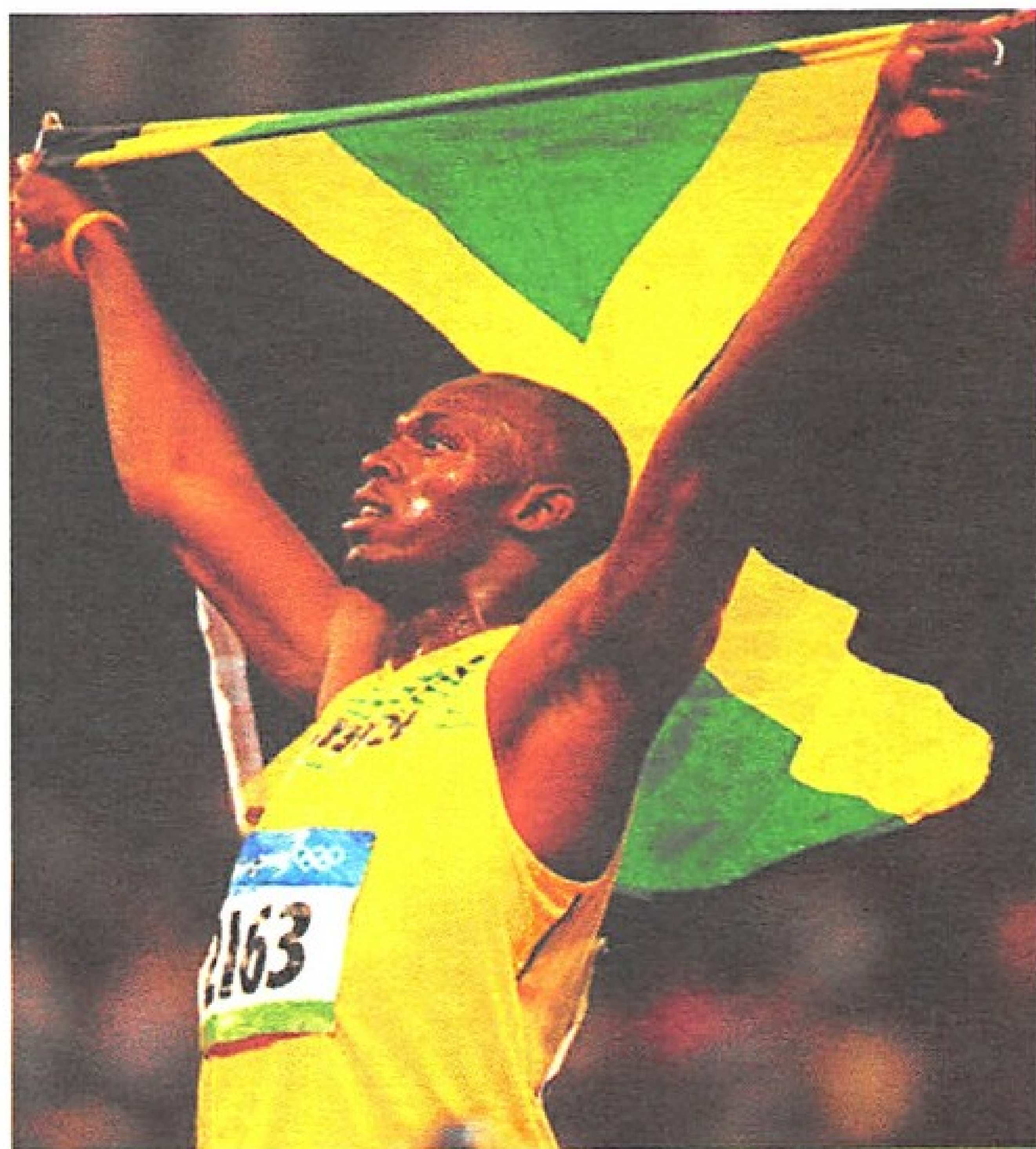


中还有对应的操作提示，从难度上就降低了操作，也让游戏变成了真正的运动项目。

后记

很多年来，我们一直在思考一个同样的问题：什么是奥运的精神？对于所有热爱和平的人来说，奥运精神就是理解、友爱、团结和公平。今年在我国举办的奥运会上，诞生了众多的新记录与传奇明星。在这16个日日夜夜中，我们作为游戏玩家，也作为体育运动的爱好者，与全世界一起度过了这段难忘的时光。在看到这篇稿子的时候，北京夏季奥运会的帷幕已经落下。这场体育盛会将和前面的28届奥运会一起被载入史册。对于运动员来说，4年占据了他们体育生涯中很大的一部分。时间总是能够带走一切，但是我们的奥林匹克时代将随着历史的车轮继续流传下去。到4年之后，当圣火在伦敦再次点燃的时候，也许很多曾经被我们熟悉的名字和面孔将不会再出现在屏幕之上，但是他们曾经为人类体育事业作出的贡献，将永远被大家铭记。

文/WiiBBS.COM威乐天堂：四月鱼光



文/WiiBBS.COM：灵魂守卫

大家一起来 Here Wii Go!

Wii与DS《大合奏DX》联机傻瓜教程

测试环境：
主机版本：美版
系统版本：3.3U
经测试日机3.2J也可安装此频道，但是无法进入，具体原因不明；
欧版机理论上也可按照本文教程进行安装。

●联动实机需要作的准备：

1、SD卡一张；

2、一张《塞尔达传说 黎明公主》游戏光盘，不限制地区版本和是否是正版。要这张光盘的目的是为了进入Wii的后台，从而达到安装Homebrew Channel的目的。

●联动实机所需下载的文件地址连接及说明：

1、下载可以在3.3系统上运行的最新Twilight Hack存档

http://hbc.hackmii.com/dist/twilight-hack-v0.1-beta1.zip

说明：解压后得到private文件夹，将private文件夹复制到SD卡根目录下。

2、下载The Homebrew Channel-beta8.rar

http://hbc.hackmii.com/dist/the_homebrew_channel-beta_8.tar.gz

说明：解压后将boot.elf文件复制到SD卡根目录下。

3、下载hbc-apps.rar

http://hbc.hackmii.com/dist/hbc_apps.tar.gz

说明：解压后将apps文件夹复制到SD卡根目录下。

4、下载wad-manager v1.1.rar

http://wii.waninkoko.info/

说明：解压后将其中后缀名为.elf的文件改名为boot.elf，然后将wad-manager文件夹复制到apps文件夹目录下。

5、下载正版《大合奏！乐团兄弟DX》软件提取制作的频道文件

http://www.fs2you.com/zh-cn/files/b1862d5e-46a6-11dd-932f-0014221f4662/

说明：解压后得到bbdx.wad文件，然后在SD卡根目录下新建一个WAD空文件夹，将解压得到的bbdx.wad文件复制到WAD文件夹里。

备注：最后在你的SD卡根目录下，你会有apps，private，WAD，boot.elf这3个文件夹和1个文件。千万看清楚是复制到SD卡根目录下还是其他新建的文件夹内，以免造成不必要的错误。

●详细安装步骤及图解：

★一、在系统为3.3的Wii主机上安装Homebrew Channel

Homebrew Channel由twiizers小组开发制作，译名为自家制频道。Homebrew Channel频道是外国Wii玩家自制软件的发布频道，和任天堂官方频道一样可以在Wii Channel上运行。通过装载不同的插件，可以运行不同的工具。而整个安装过程和插件的安装过程都极其简单。

◆Homebrew Channel的好处：

1、一次性安装后，无须使用Twilight Hack引导应用程序（非官方apps应用程序，如模拟器等）；

2、节省有限的Wii本体内置储存空间；

3、支持前置SD卡、USB Gecko及TCP网络协议（wiiload）进行引导运行；

4、支持WiiRemote操作；

5、自带在线更新或引导更新。

其实不通过Homebrew Channel只利用《塞尔达传说 黎明公主》游戏光盘同样可以在Wii上安装《大合奏》游戏，但是这样安装的成功率很底同时也很麻烦，用了Homebrew Channel之后，我在测试过程中就没失败过，而且利用Homebrew Channel这个软件安游戏和卸载程序都很方便，所以为什么选择Homebrew Channel的原因就在这里。

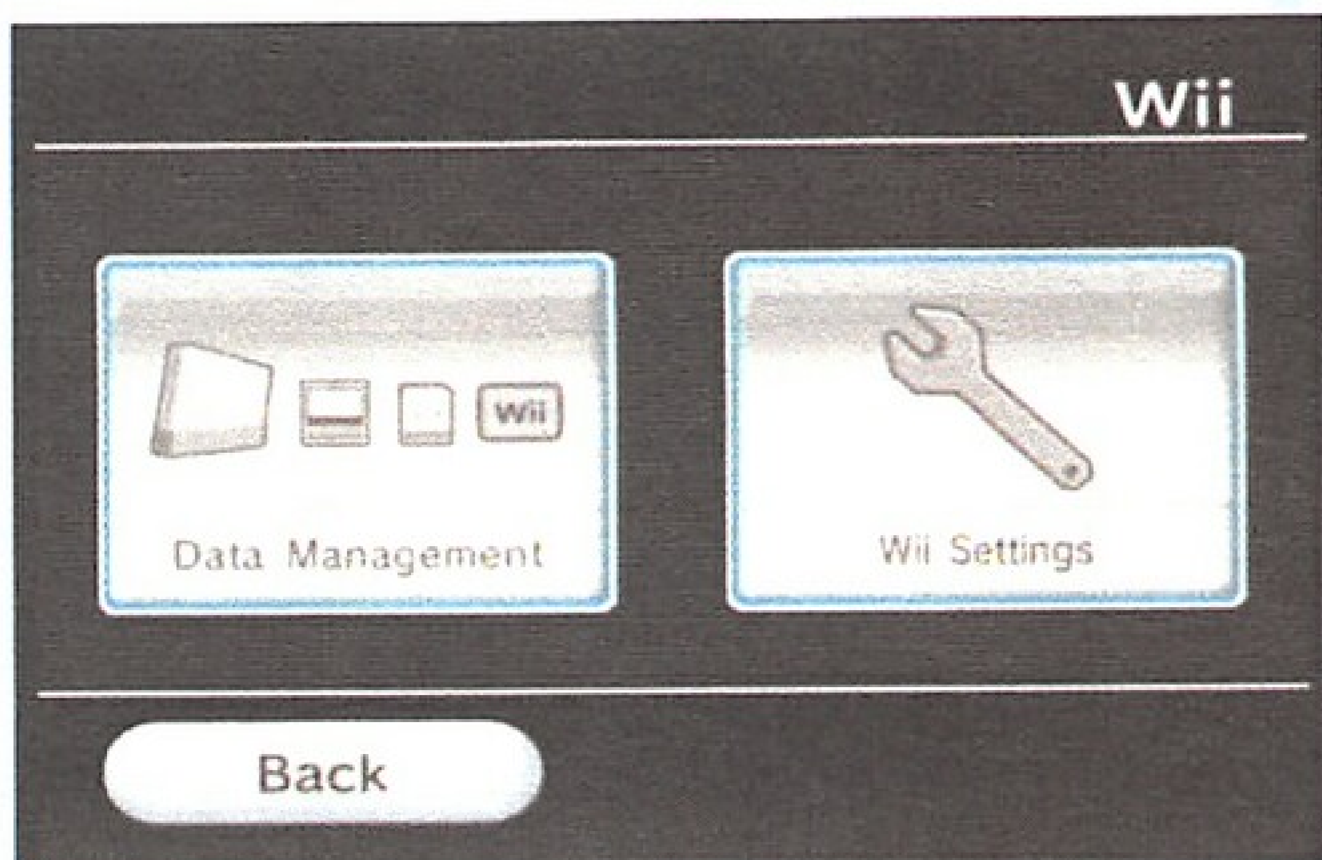
◆Homebrew Channel安装步骤及图解：

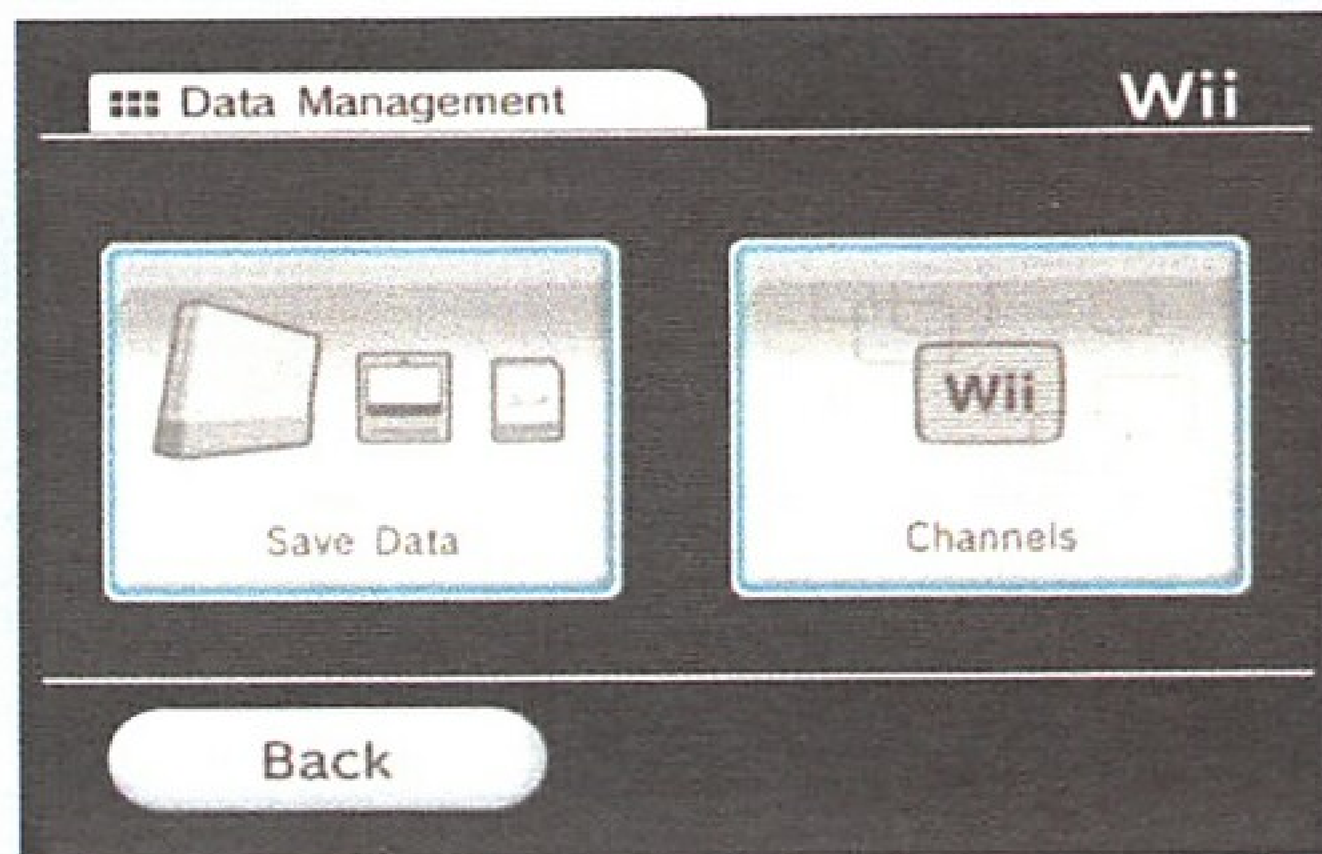
1、将SD卡和《塞尔达传说 黎明公主》游戏光盘放入Wii主机内；

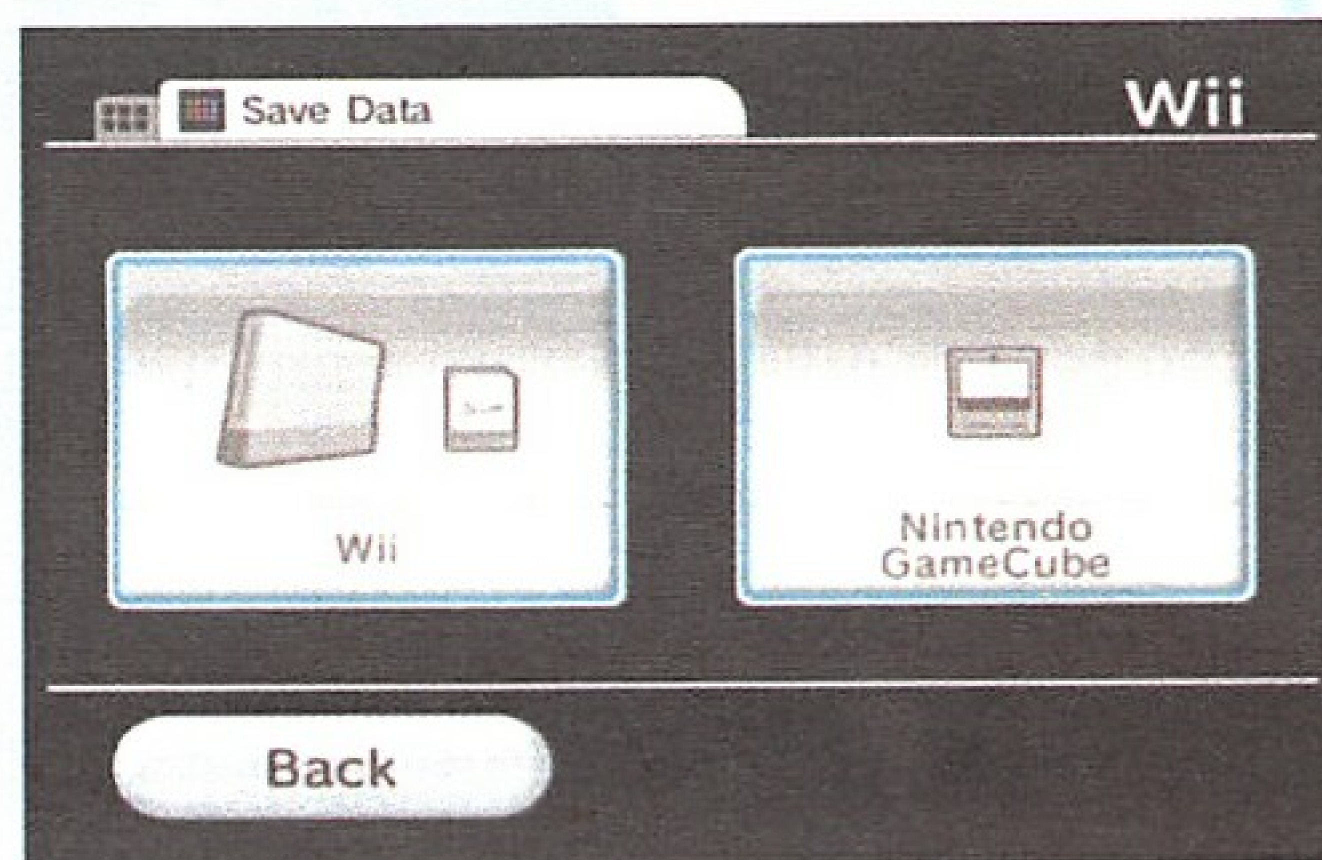
2、点击Wii主页面的左下角图标；



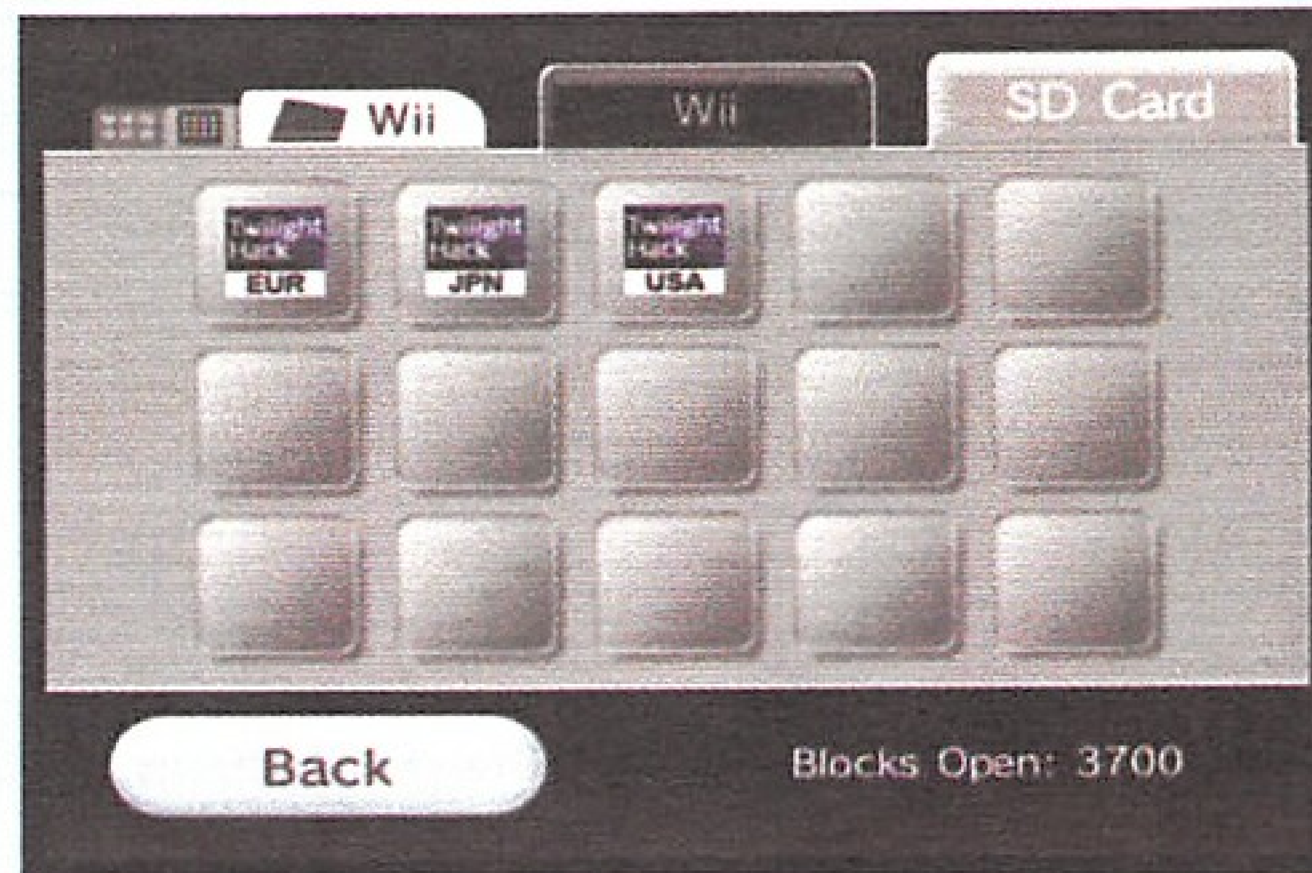
3、随后连续点击左边的图标进入下个页面．首先出现的是本体设定画面，如果机器变了半砖的话是无法进入的。请参照我们的教程修复。



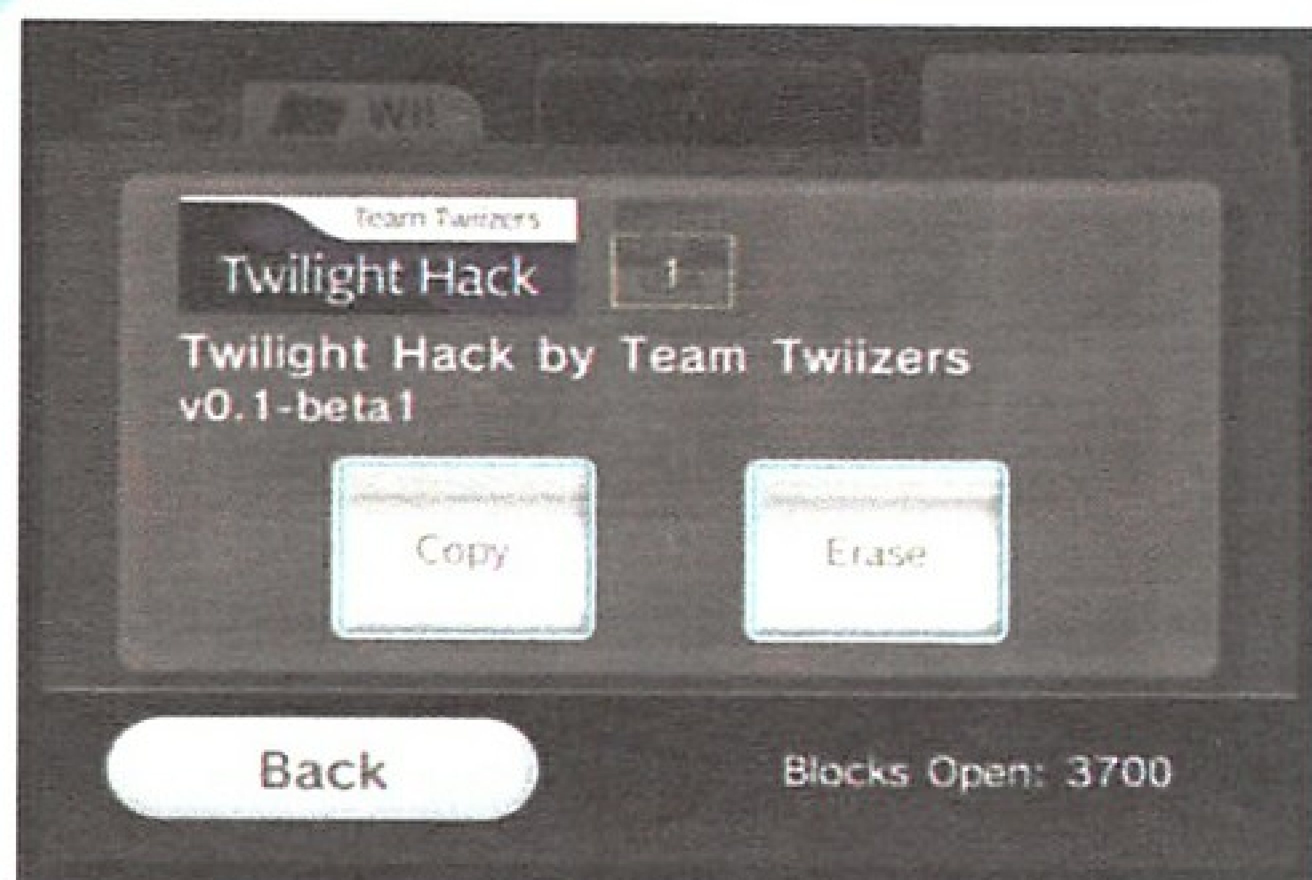


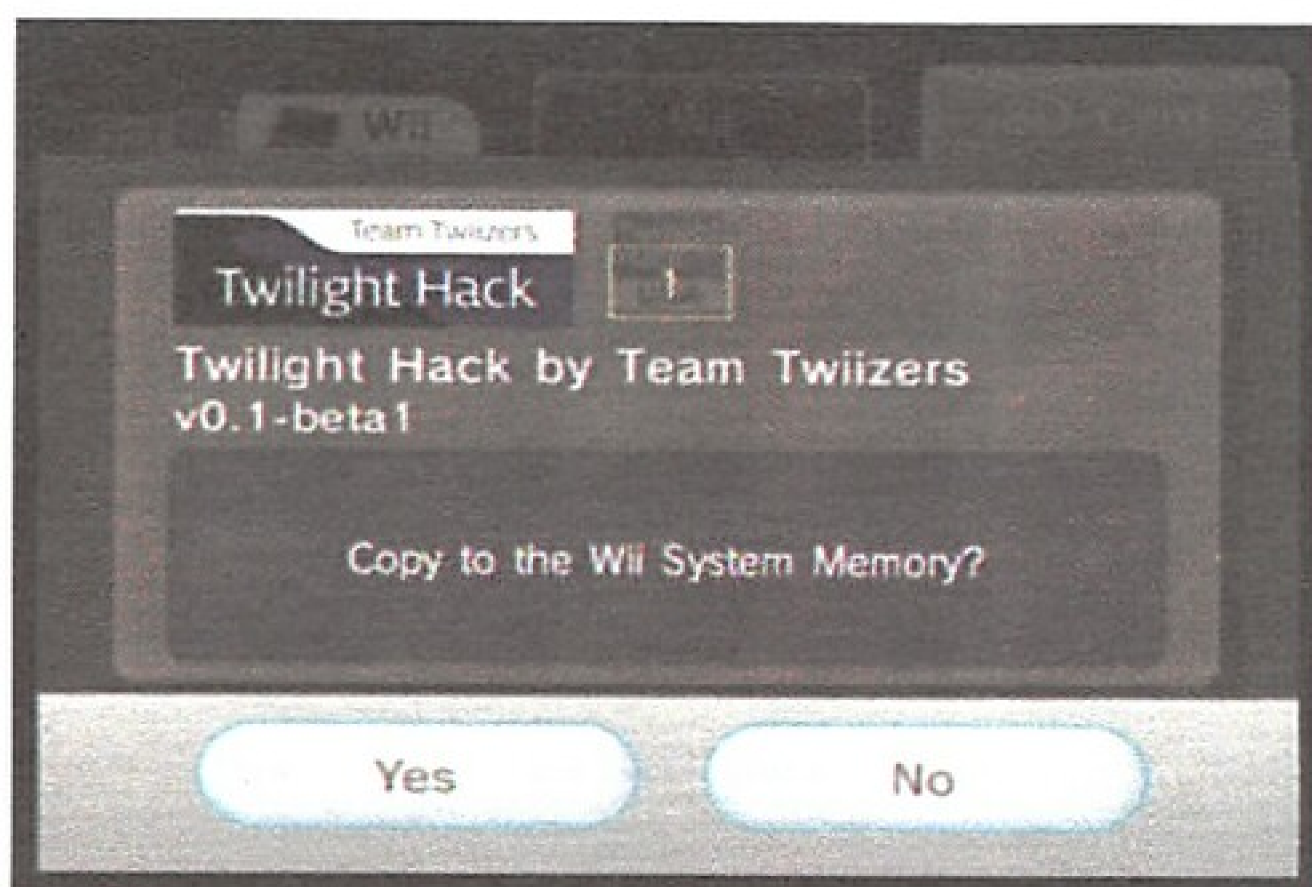


4、点击右上角SD Card 图标，在这里你会看到三个不同主机版本的Twilight Hack3.3黑客存档，本人的这次的《塞尔达传说 黎明公主》游戏是美版，所以选择USA存档进行拷贝。如果你的《塞尔达传说 黎明公主》游戏是日版，那么你就选择Twilight Hack（JPN）存档，以此类推，如果你的《塞尔达传说 黎明公主》游戏是欧版，你就选择Twilight Hack（EUR）存档。



大家一起来







5、安装完毕后，点击这个页面的Wii图标你就会看见多了个Twilight Hack(USA)图标，这就说明黑客软件Twilight Hack(USA)已经安装完成；



6、点击右手柄的HOME键返回Wii的主页面，进入《塞尔达传说 黎明公主》游戏。注意游戏的版本需要和存档的版本相符。有直读的游戏主机不受版本限制。



7、根据提示开始游戏，读取第一个档案进度，千万别读第二个，会死机的，具体原因不清楚。进入游戏画面后与前面那个男人对话或者是一开始就向后面移动，这时候屏幕会变黑并出现若干运行命令，根据提示按下主机的RESET键或者右手柄上的1键或者GC/经典手柄上的START键，确认同意后开始安装。具体流程见下面的图：







8、安装完成后，主页面上就会多了个Homebrew Channel图标，这表示你已经完成Homebrew Channel的安装。



★二、通过Homebrew Channel安装DS游戏《大合奏！乐团兄弟DX》的SPEAKER CHANNEL

首先感谢ndsbbs玩家zhjiawei 购买正版《大合奏！乐团兄弟DX》软件后提取制作的SPEAKER CHANNEL频道文件，不然就得自己去购买正版《大合奏！乐团兄弟DX》软件，通过正版游戏附带的序列号，再在Wii主机的在线商店中去下载本频道，购买之后还需要简单的制作，这样就很麻烦，对于玩家zhjiawei的举动大家应该多多感谢。

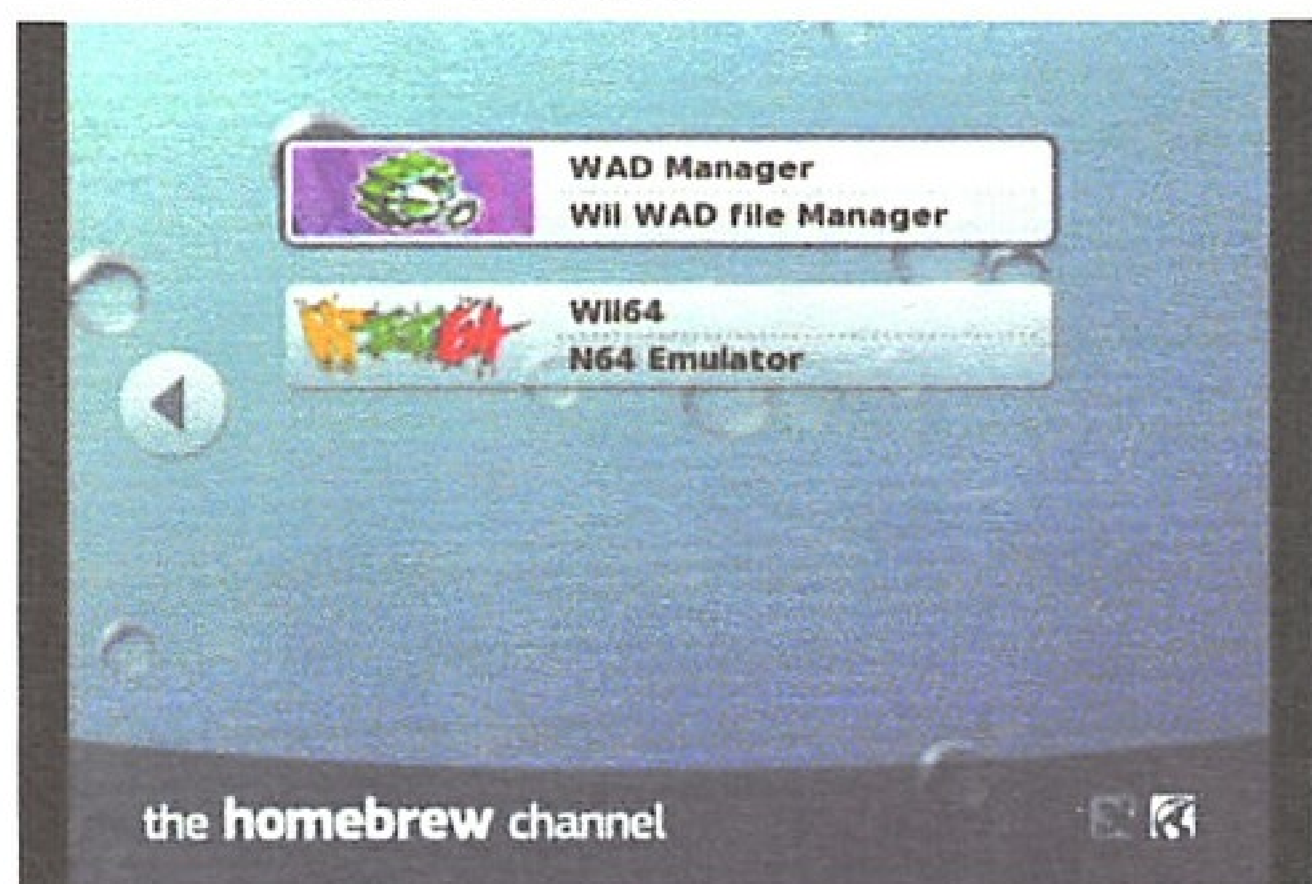
通过DS与SPEAKER CHANNEL的联机，达到一至八人同时游戏的效果，DS只会出现效果音，电视画面上是一张无人乐队的静止图片，下方则有波形音频图示。本频道实际上起到了扩音和加强众人参与临场感的作用。这样就能感受不一样的现场气氛，和你同时游戏的玩家也能被这现场的气氛所感染。

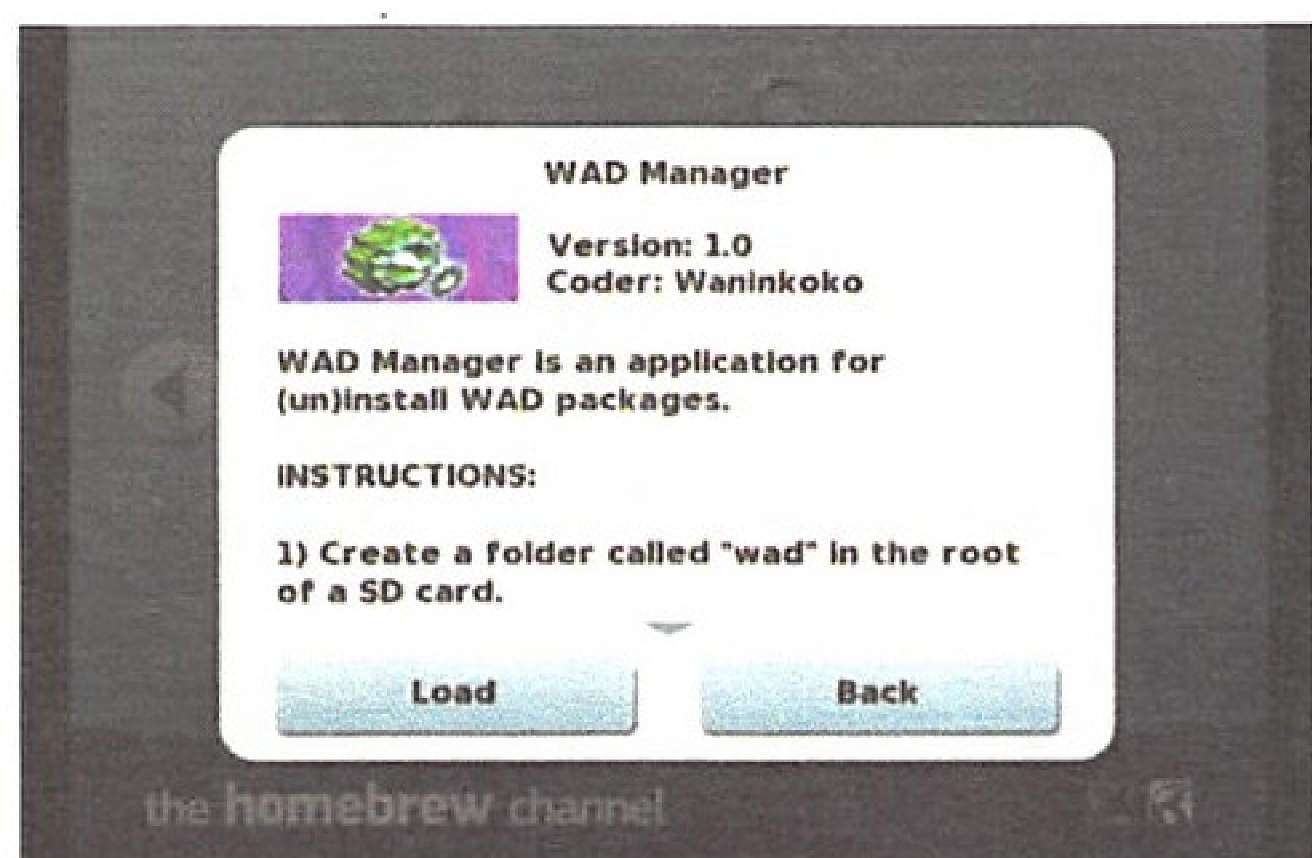
◆《大合奏！乐团兄弟DX》SPEAKER CHANNEL安装步骤及图解：

1、点击Wii主页面上的Homebrew Channel图标，你就会看见Homebrew Channel的进入界面；

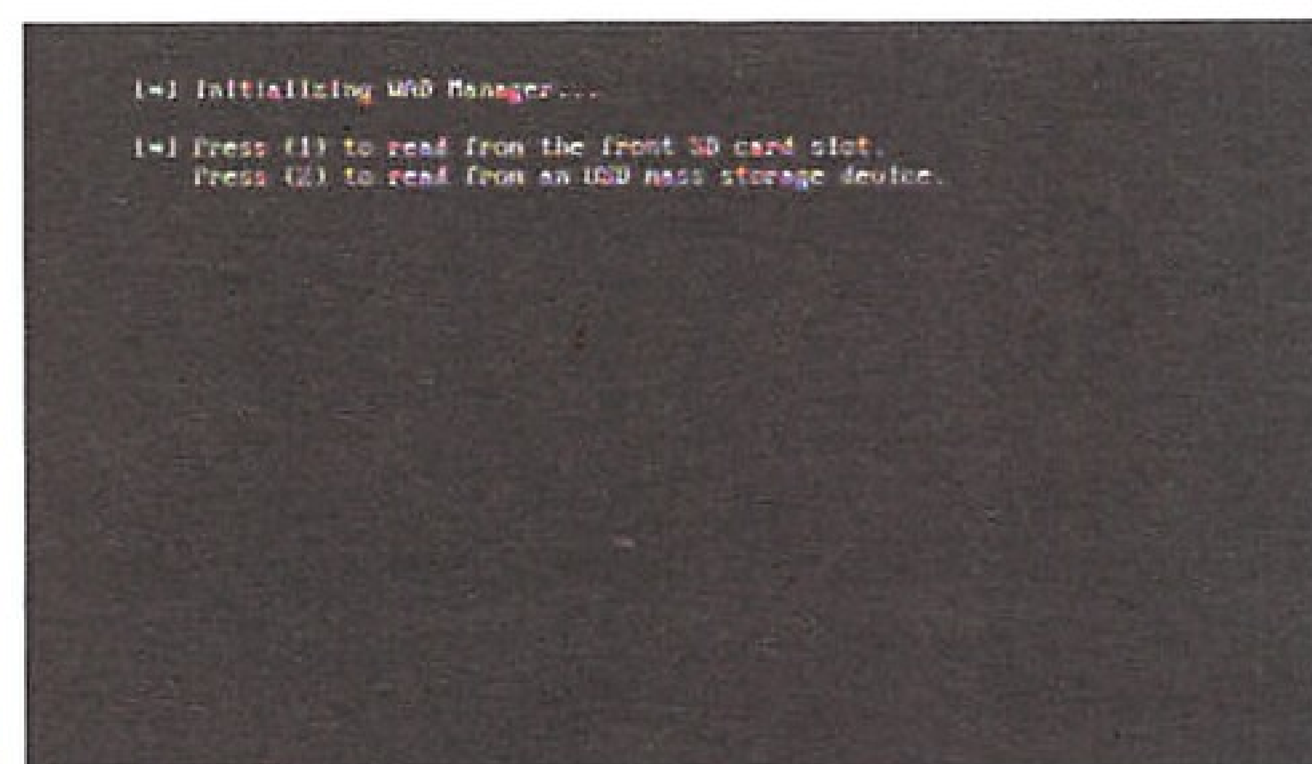


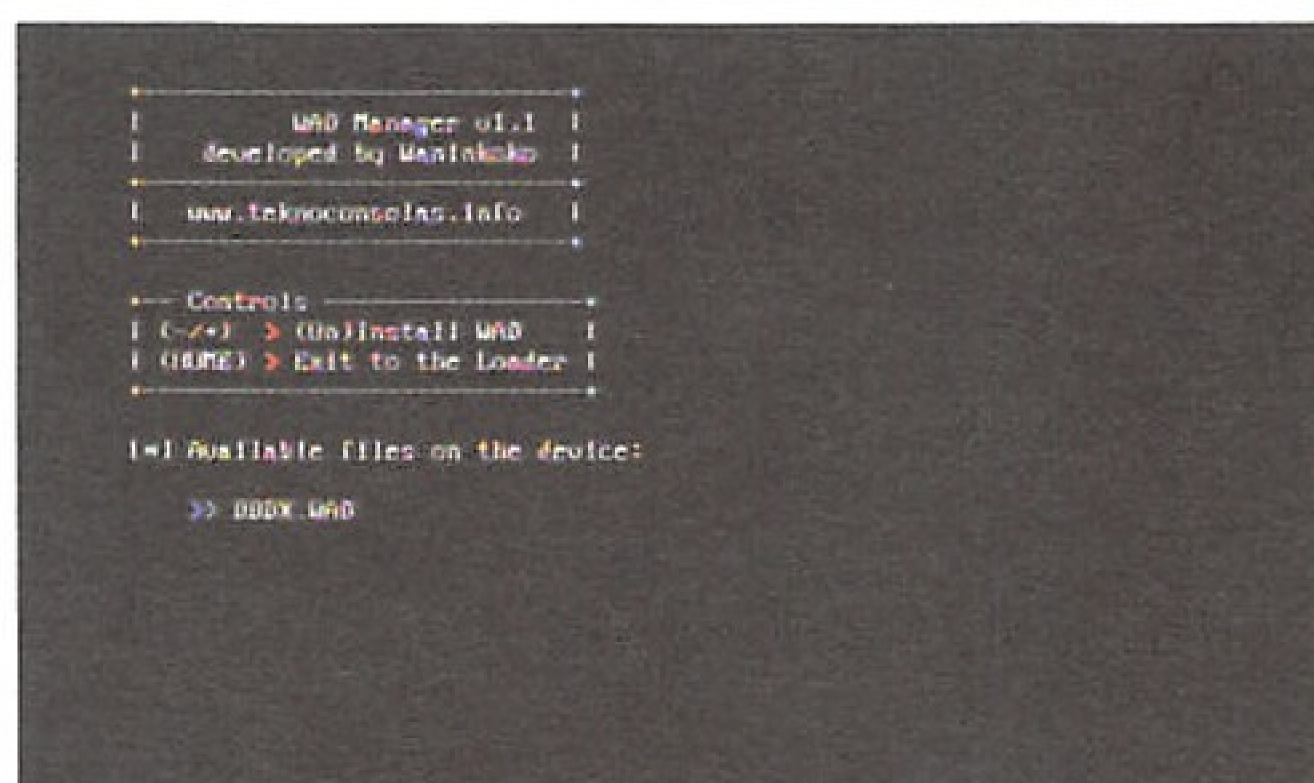
2、点击Start键进入Homebrew Channel的主菜单选项，在第二页选择WAD Manager进行安装，然后在下个页面的时候选择Load读取SD卡里的程序进行安装；

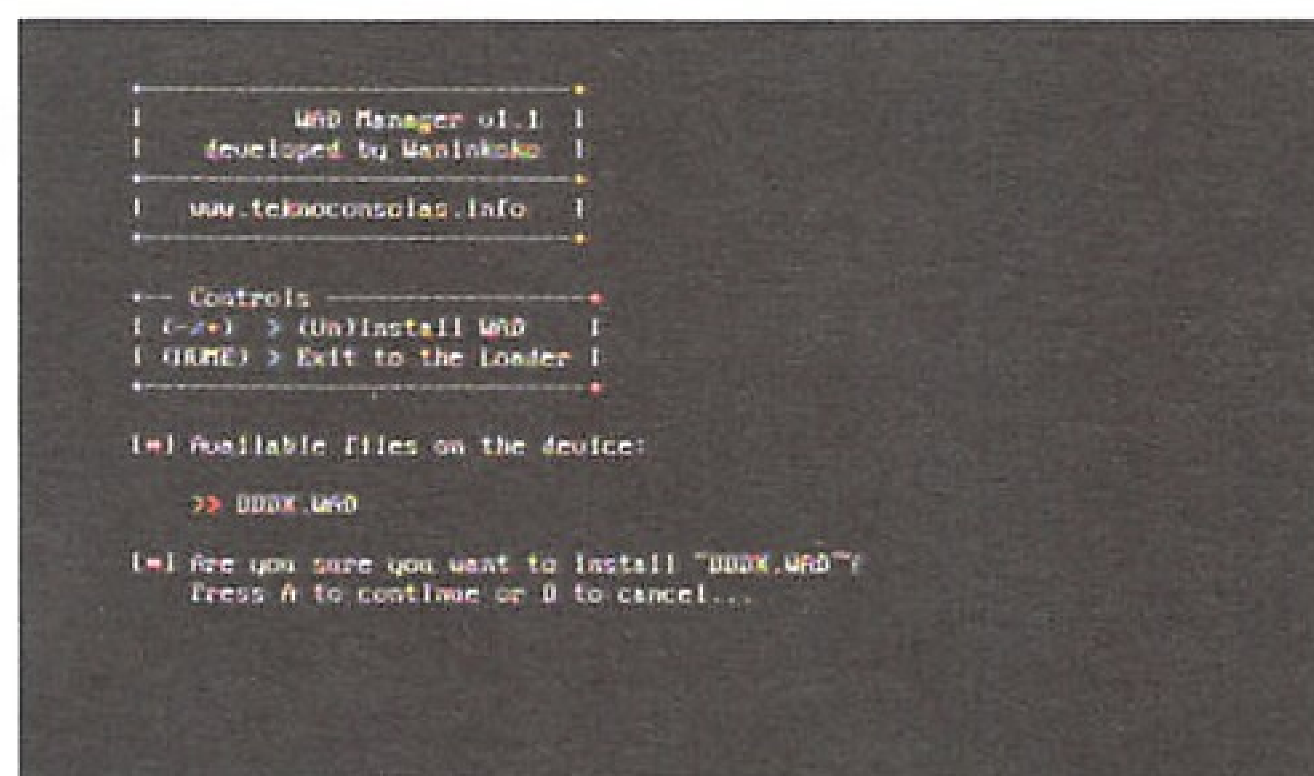


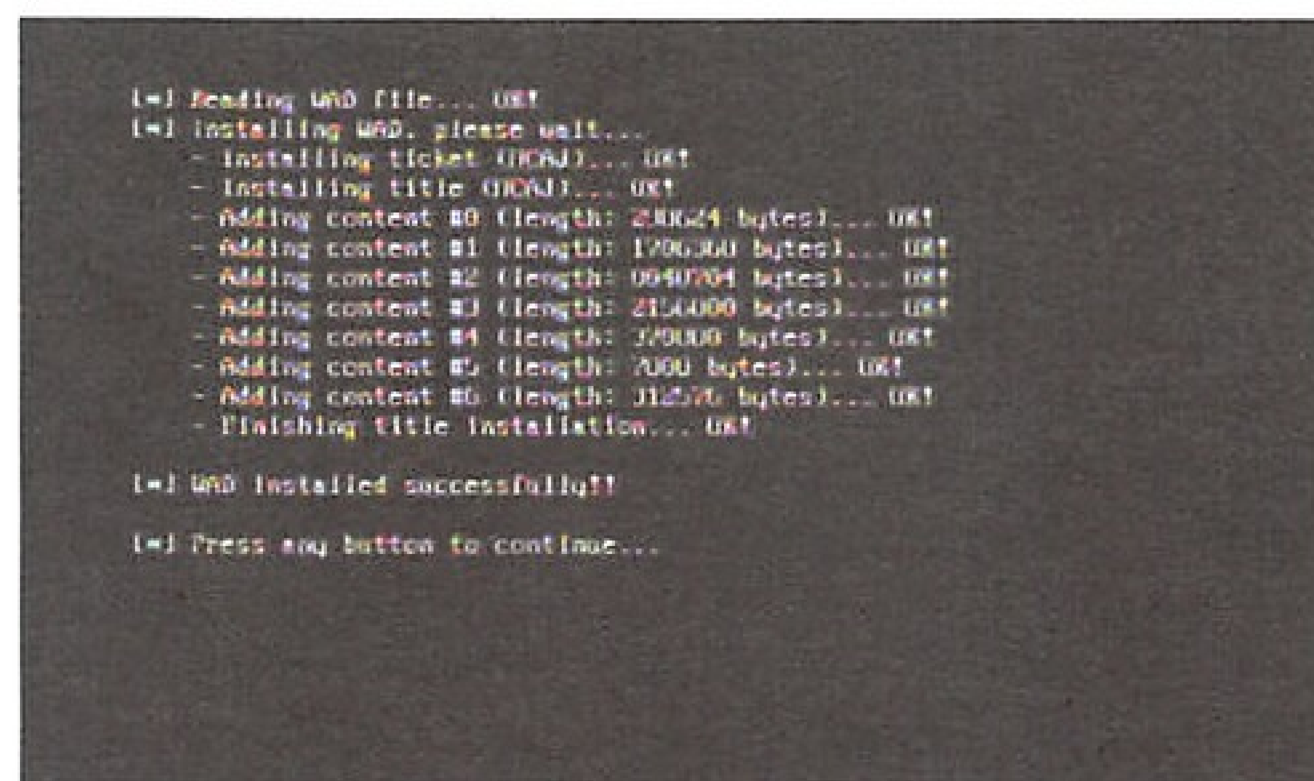


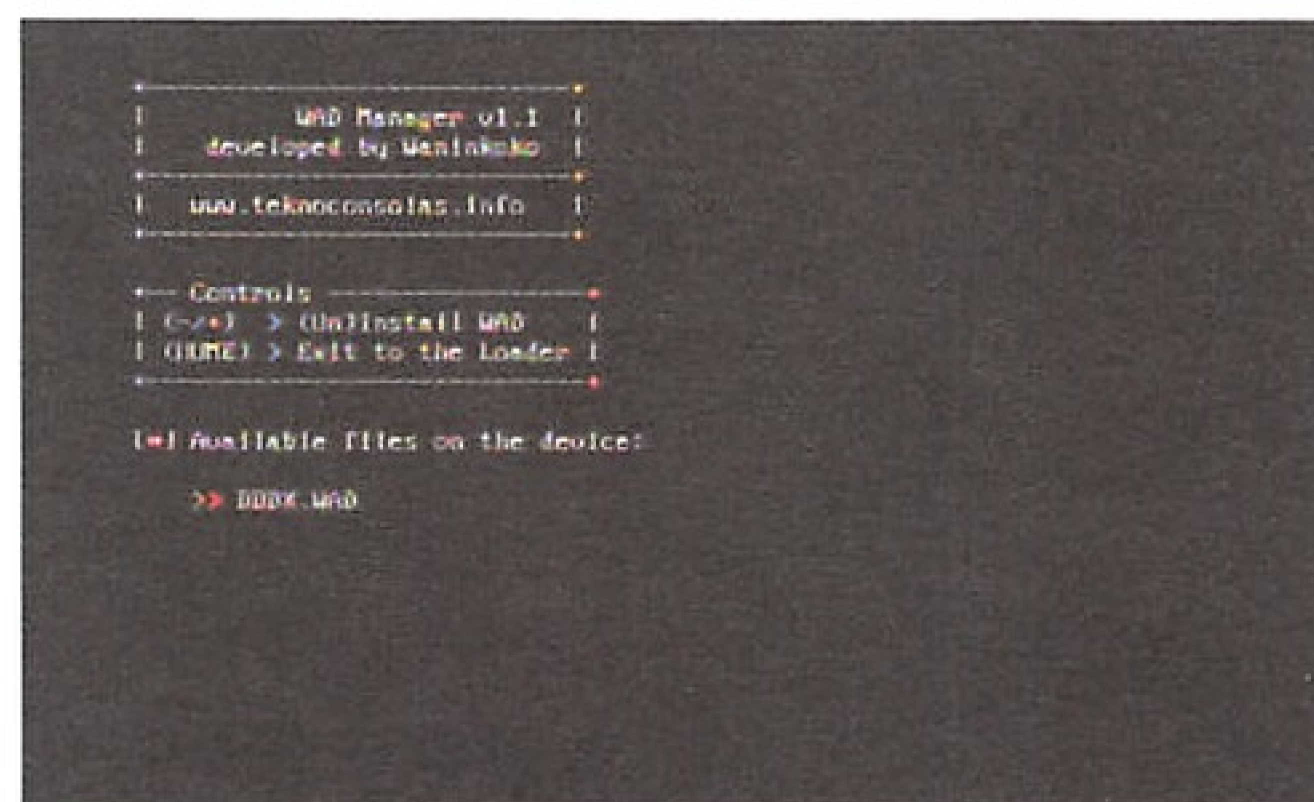
3、进入安装界面的时候你就按照提示进行就对了，我会以五张图来解释具体的安装流程，五张图中你按照提示分别按下右手柄的“1”，“+”，“A”，“A”，“HOME”这五个键就完成了SPEAKER CHANNEL的安装。我现在分别来说明下，当第一张图按“1”键的时候是从SD卡上读取数据；第二张图按“+”键的时候是对WAD Manager进行安装；同时第三张图是第二张图按“+”键后问你是否要安装WAD Manager，这时按“A”键继续安装；第四张图按“A”键的时候是WAD Manager已经安装完成，然后提示你按“A”键继续下面的安装；第五张图按“HOME”键的时候是提示你退出安装返回Wii主页面。











4、回到Wii主页面上你就会看见《大合奏》游戏图标，点击便可以进入游戏。



大家一起来



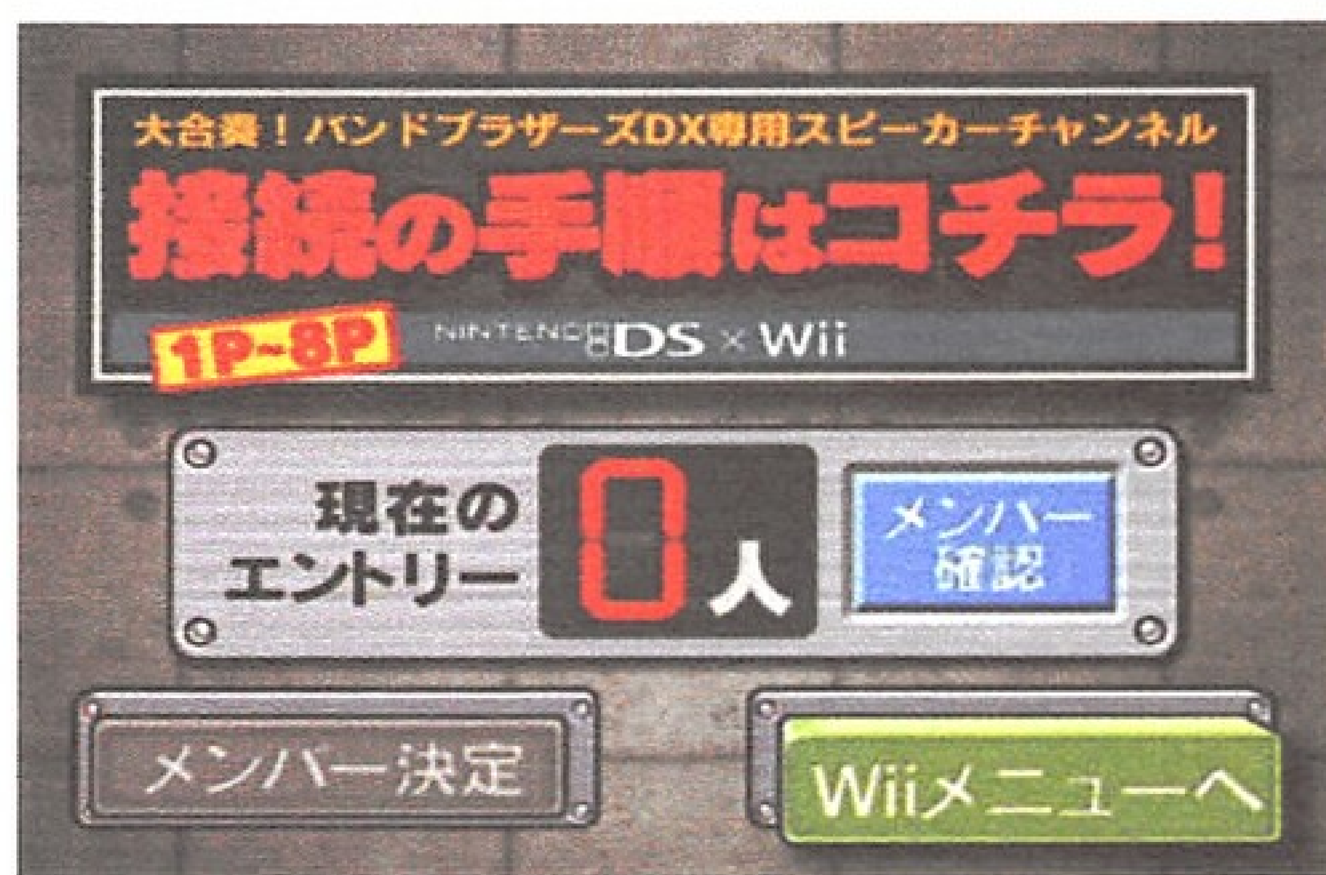
★三、游戏使用教程

《大合奏！乐团兄弟DX》在最新的电玩通游戏评分中，获得了37分的高分，前作中获得好评的演奏和合奏之外，相比前作在容量方面大幅超越，并多角度享受丰富多彩的“乐器演奏”，还继承了新作中使用DS代替麦克风进行演唱的“练歌模式”、除此之外还可以下载追加乐器配信。新作游戏中收入的音乐有三十几首古典和日本流行音乐，在演奏的同时，玩家也可能使用五十多种类型的乐器，其中比较有特色的是本作使用触控笔弹吉它。八人之间同时进行游戏的模式没变，而本作相较前作最大的改变就是可以通过Nintendo Wi-Fi Connection下载最新的曲目，使得曲目的更新速度得以最快的体现。

这个游戏使用教程是教你怎么通过SPEAKER CHANNEL通道来实现电视扩音和加强众人参与临场感的作用，然后DS机器本身也可以实现互联，但是音效效果就不如通过电视来实现的。其实DS机器自身互联的操作步骤很简单，选择“店内入口”，点击“演奏”选项，再点击第二个“合奏”选项，最后点击“2-8人集体大合奏”，这样你也就建起了主机，当然，其他几位玩家重复以上步骤就加入主机游戏，这样你也可以不通过SPEAKER CHANNEL通道来实现互联。在一起游戏的时候，WII主机的作用相当于一个开放平台，而电视机实际上充当的是一个音箱的作用。如果你的家中有家庭影院装置的话，把Wii连在音响上可以收到更好的效果。

◆通过SPEAKER CHANNEL通道来实现游戏联机流程及图解：

1、点击《大合奏》游戏图标，选择Start进入SPEAKER CHANNEL通道；



2、然后拿起你的DS进入《大合奏》游戏，选择“店内入口”，点击“演奏”选项，再点击第二个“合奏”选项，最后点击“Wii大合奏”，此时你的这台DS机就作为大家的主机，同时其他3台DS把DS卡都拿出来，然后开机，这样3台DS机就会同时寻找你刚才建起来的主机，在搜寻1分钟左右后，找到主机加入游戏，这时候电视上的SPEAKER CHANNEL通道会呈现如下图所示的情况，这样你就实现了4台DS机通过SPEAKER CHANNEL通道联机的状态。



3、联机状态已经准备好，然后点击左下脚的“决定”键进入游戏，等待一会儿，四台DS机器都连接上了，这时候DS主机选择曲目进入游戏，4台DS机就可以通过SPEAKER CHANNEL通道实现电视扩音和加强众人参与临场感的作用，下图便是4人同时游戏的电视画面截图。



大家一起来





整个《大合奏！乐团兄弟DX》互联成功后，我便找了几个朋友一起来测试测试，当然弄了怎么久要轻松下啦。话不多说，我们选择了贝多芬的《命运交响曲》，但是是第几章就不知道了，毕竟不是这个专业的，大家可能都比较熟悉这个曲目，所以就会觉得有点简单，在明亮的快板、奏鸣的曲调下，我们完成了第一次联机测试，其实我们在游戏的过程中并没有发现占到什么优势，反而是一塌糊涂，当然大家第一次玩是这样的，看来大家要努力了。

整个联动实机教程讲到这里就告一段落，当你在游戏的时候，我想提醒你一下，演奏分了4个难度，你最好是从第一个难度开始，我记得当时我玩第一个难度的时候得了30多分吧，也就是说我有很多没跟上节奏，也可能是我五音不全吧，但是玩到后面的时候，我觉得不要刻意去看该什么时候按A键，而是从旋律中去认真的听，再结合你看到的，这样效果就好多了，但是当我自己认为可以的时候，我去挑战了下个难度，我的妈呀，我那时候才发现我真的笨的可以，所以就这次重创后，我就没敢去挑战下两个难度了，现在终于明白那些八爪鱼不好当啊。最后希望上述的内容能够帮助你轻松的安装并联机成功。

Wii平台最佳多人同乐游戏巡礼

支持多人同乐的作品通常比单人游戏更富于互动和挑战性，特别是在Wii这个充满了创意的平台，多人同乐游戏更是受到广大玩家的喜爱。最初随主机一同发售的《Wii Sports》是一款体育题材的游戏，这款体育游戏共收录了网球、棒球、拳击、高尔夫球和保龄球五大运动，利用Wii的感应手柄，玩家将可以很自然地作出挥拍、挥棒、挥拳、挥杆和掷球的动作，足不出户就可以享受到运动的乐趣。最关键的是，这个游戏支持四人同乐，集一家老少聚在客厅里享受室外运动般的乐趣正是游戏所追求的快乐理念。这款游戏发售近两年的时间之内一直处于热卖的状态，如今早已经突破了千万的销量，其创造的巨大成功也影响了后来的很多游戏。这样的演习理念实际上来自早期的任天堂多人娱乐的方式。以下我们就来看一看Wii上的这些适合多人同乐的作品，没有玩过这些游戏的玩家一定要试一试。

超级猴子球 香蕉闪电战

《超级猴子球　香蕉闪电战》承袭了系列作品的传统玩法之外，还支持Wii遥控器特有的动态感应功能，以倾斜遥控器的方式来对应到游戏中地板的倾斜，以向上挥动遥控器的方式来对应到猴子球的跳跃，比起以往的模拟摇杆操作方式更为直观有趣。



除了单人游玩的部分之外，游戏中还加入了充分支持Wii遥控器的多人同乐派对

游戏模式，提供像是链球、投环、跳绳、赛跑、打地鼠之类的体感趣味玩法，最多可4人同乐。这个系列的传统就是控制"猴子球"越过各种障碍到达终点，在本作中，玩家可以使用摇杆来操作游戏舞台地板的倾斜方向，来引导装有猴子的"猴子球"滚到指定的地点。关卡途中将会有许多曲折、障碍或陷阱，并有可以增加分数与只数的香蕉，充分考验玩家的操作技术。不过这种适应Wii机能的设计并不是本作的亮点，其中的多人同乐派对游戏模式才是该作打破系列传统的精华部分。

这个系列以往一直是以动作过关为主要模式，然而本作推出之后，恐怕玩过本作的玩家都会把主要精力放在那些创意新颖的多人小游戏当中。的确，没有了过度紧张的气氛之后，多人模式下的猴子球也显得更加可爱了。

Wii的初体验

《Wii的初体验》算是一款"促销产品"，因为其本身除了内含9种小游戏的游戏光盘外，还配有Wii的遥控器手柄。这9个小游戏都是为了还没习惯Wii遥控器的玩家设计的，游戏还能两人同游。虽然这个游戏中收录的内容非常简单，但游戏的乐趣可丝毫没有打折扣。



《Wii的初体验》中的9个小游戏包括：射击：把Wii遥控器当成光线枪，射击画面中的目标。找出Mii：找出画面中指定条件的角色。乒乓球：挥动Wii遥控器将球击回的游戏。Pose Mii：转动Wii遥控器，让画面中的Mii配合角度的小游戏。桌上曲棍球：可两人同游的桌上曲棍球小游戏。撞球：以Wii遥控器瞄准击球点的小游戏。钓鱼：使用Wii遥控器的扩音器以及震动功能，仿真钓鱼的小游戏。骑牛冲刺：使用Wii遥控器来操作奔跑的牛只，两人同游乐趣倍增。坦克：唯一需使用双节棍的小游戏，一手操作坦克另一手瞄准敌人。

炸弹人乐园Wii

由HUDSON制作，首款登上Wii平台的老牌经典游戏《炸弹人乐园Wii》是以经典电玩角色炸弹人为题材的趣味动作游戏，游戏中提供乐园模式、趣味游戏模式与战斗模式这3种游戏模式，其中收录多达51款利用Wii遥控器动感操作来游玩的小游戏。



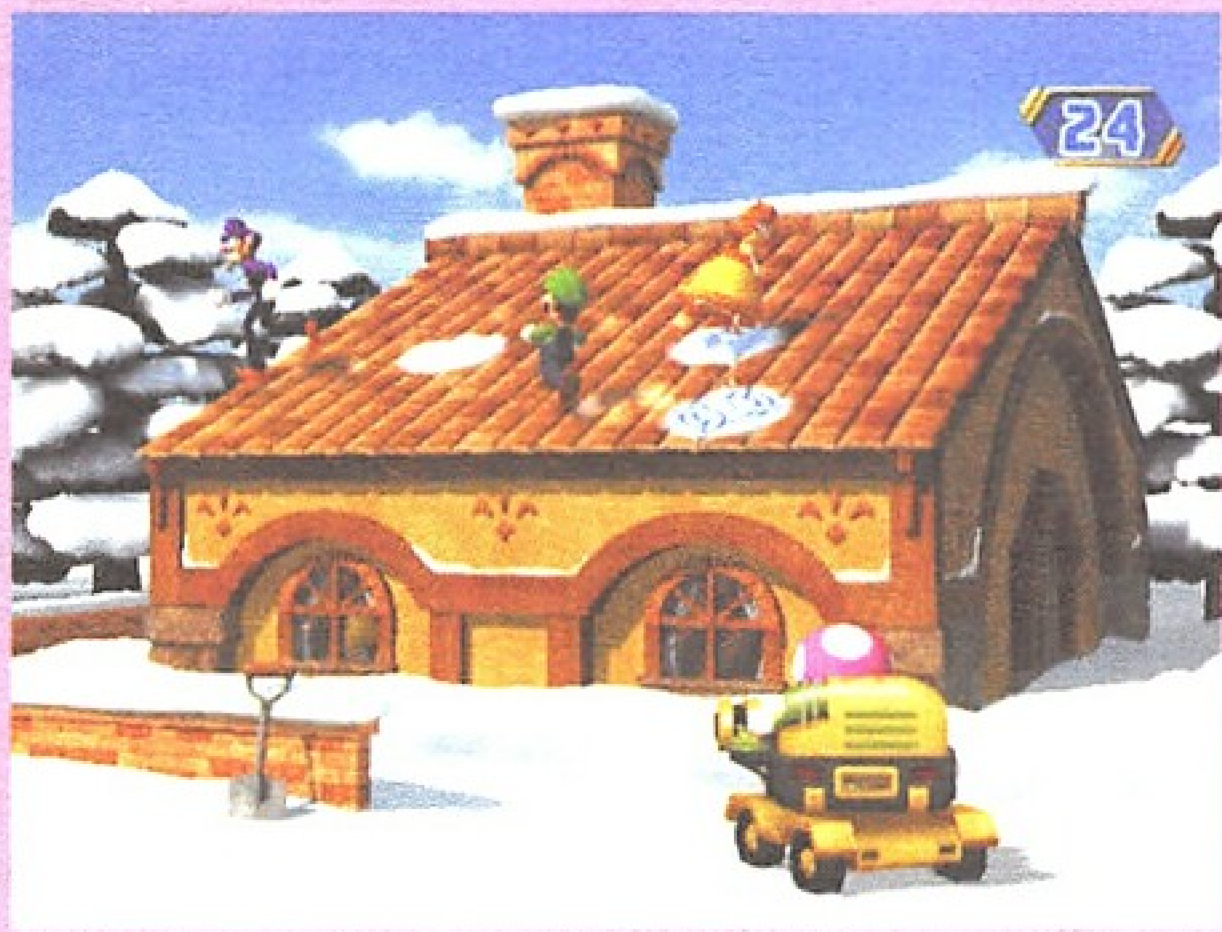
乐园模式是单人游玩的模式，玩家将扮演主角白炸弹人，在游戏舞台的天空之岛挑战51种小游戏。也就是说，在这个模式下，玩家只能和电脑来玩那些小游戏。而在趣味游戏模式中，所有乐园模式中过关的小游戏，在本模式中都可以自由选择游玩，并有许多可与朋友进行对战的小游戏。游戏中收录的小游戏包括可双人对战的炸弹人骑师、让车子尽可能停在终点线的停止炸弹人、比赛最快灌爆汽球的炸弹人气球等等。

战斗模式则是传统的炸弹人多人对战，玩家将于迷宫中以炸弹来打败对手获得胜利。除传统竞技场炸弹对战外，还加入Wii专属的"Wii战斗"玩法，玩家操作角色不会亲自参与场上的战斗，而是从画面外通过Wii遥控器的指标来安置炸弹攻击敌人，比赛看谁歼灭最多敌人、得到最多分数。

马里奥聚会8

由任天堂制作，以旗下招牌电玩角色马

里奥所制作的大富翁同乐游戏《马里奥聚会8》，是系列作首款Wii平台作品，玩家在各式各样的游戏盘面上行动，通过游玩各式小游戏的方式相互较量，以收集最多无敌星为目标，最多可4人同乐。



游戏中收录6种主题的游戏盘面，以及超过70种小游戏，并针对Wii遥控器和双截棍控制器的指针与动态感应等创新功能来设计，内容比以往更为多样化、更具趣味性。部分小游戏还支持Mii漫画肖像分身，让玩家能以自己的分身来与马里奥们进行比赛。

本作中的迷你游戏有70种以上，每一个的设计都非常新颖，再配合上Wii的遥控器手柄，特别是多人游戏时更是其乐无穷。本作中的绝大多数小游戏都是不需要双节棍手柄的，操作非常方便，而且规则都不复杂，关键就在于运气和对迷你游戏的熟练度。

10项运动

由HUDSON所制作的Wii体感运动游戏《10项运动》是针对Wii体感所制作的运动游戏，收录10种不同的运动竞技项目，让玩家通过Wii遥控器的直观操作来享受多样化的运动乐趣，并支持4人同乐。



游戏预定收录的运动竞技项目包括包括沙滩排球、足球、羽毛球、篮球、射箭、冰上滚石、滑雪板、花式溜冰、越野机车、迷你赛车，只要使用Wii遥控器与双截棍控制器，就能以简单、直观与体感的方式来游玩。

游戏中提供多样化的单人游玩模式，包括5人组队参与一连串竞技的10种运动联盟，8个队伍进行淘汰赛的锦标赛、自由选择竞赛项目进行比赛的自由竞赛，还可以游玩由各竞技项目精华所构成的小游戏，并具备操作指引教学模式。

在多人游玩模式部分，则是提供可让2人或4人同乐（视项目不同而定）的自由竞赛，玩家可自由选择竞技项目、设定局数与比赛时间，进行合作游玩或是对战游玩。

任天堂明星大乱斗X

由任天堂制作的Wii对战格斗游戏《任天堂明星大乱斗X》是《任天堂明星大乱斗》系列Wii平台最新作，集合包括《马里奥》、《赛尔达》、《大金刚》、《口袋妖怪》等众多任天堂知名游戏作品的角色，并请到来自SEGA《索尼克》与KONAMI《合金装备》等经典名作的角色跨刀参战。



游戏中收录的角色之多是本作的一大看点，同时每个角色都具备多样化的攻防招式、特殊技能，以及富含角色特色的必杀技与超强的终结绝技。游戏收录20种各具特色的对战场地，并支持关卡编辑功能，玩家可创造出属于自己的关卡，编辑好的关卡可储存于SD记忆卡，或通过网络投稿与全世界玩家分享。

游戏支持所有Wii所支持的控制器，包括单Wii遥控器、Wii遥控器与双截棍控制器的组合、传统控制器，以及NGC控制器，官方推荐使用支持强力震动的NGC控制器。游戏提供多样化的单人与多人游玩模式，并首度支持Wi-Fi无线网络联机对战。

雷曼 疯狂兔子

《雷曼》是款欧美卡通风格的动作游戏，游戏中玩家操作造型逗趣的雷曼于游戏舞台中奔跑跳跃，突破各种障碍难关，与各种造型古怪滑稽的敌人对抗。不过Wii上的这款《雷曼 疯狂兔子》则打破了传统的游戏方式，《雷曼 疯狂兔子》是由系列作原创者MichelAncel制作，游戏中的雷曼将面对疯狂兔子大军的威胁，必须通过各种艰难的挑战来对付这些兔子们，最终逃离被困的牢笼。其实说白了就是把原来的动作冒险改为小游戏合集。这些游戏以搞笑为主，其中既有多人的对抗，也有朋友间的协力。尽管这个游戏理论上是一个人玩的，但很多小游戏如果有了同伴的帮助，则乐趣方面会提升不少。



马里奥足球Wii

《马里奥足球Wii》是任天堂先前于NGC所推出的《超级马里奥足球》的续篇作品，承袭马里奥系列运动游戏一贯的风格，提供融合逗趣可爱与紧张刺激等双重要素的足球游戏体验。

游戏承袭NGC前作的内容与系统，并针对Wii主机的特性加入众多改良与新要素。游戏中玩家将可操作马里奥、路易、碧奇、大金刚、耀西、库巴等马里奥世界的众多角色，在充满童话幻想风格的众多足球场，施展各自的强力射门绝招，并以Wii遥控器的指针感应功能来进行守门操作。



除了承袭前作的部分之外，游戏中还加入了众多新要素，包括12名不同的队长，以及来自其它知名游戏的角色。每队并可从8名忠实伙伴中选择3名参赛，虽然这些伙伴的技巧稍逊，但是仍较NGC版的一般队友来得强力。之外并将支持任天堂Wi-Fi联机服务，让全球玩家可通过网络进行对战。

马里奥与索尼克at北京奥运会

SEGA获得本次奥林匹克运动会独家授权，担任北京奥运游戏的开发，以及欧美地区的发行。这个游戏是该系列的第一款作品，游戏中玩家将可选择马里奥、索尼克，或者是路易、纳克、耀西、泰尔斯等玩家所熟悉的《马里奥》与《索尼克》角色，在2008北京奥运会场中进行各式奥运竞赛。游戏充分利用Wii崭新的操控系统，让玩家操作喜爱的角色，挑战百米赛跑、游泳比赛、桌球等比赛项目，争夺奥运金牌。



本作中所包含的比赛项目均出自于奥运会的真实设置，但数量远远少于真实的比赛，更没有本次北京奥运会新加入的武术。不过有鉴于游戏和现实的差异，我们也可

以理解任天堂的难处，毕竟像体操、举重之类的项目也不适合于在游戏中表现，而像球类比赛项目也仅仅有乒乓球。比赛项目较少，是本作最大的缺憾，除了那些实在不适合的项目，其实还有很多项目是可以加入的，感觉本作还是太追求推出的时间，并没有再进行深度开发。估计任天堂也没有把这款作品当成真正的一线大作，不过在多人游戏时的欢乐感觉还是比较令人满意的。

我们都爱高尔夫

《我们都爱高尔夫》是由曾制作《大众高尔夫》与《马里奥高尔夫》等高尔夫球游戏的CAMELOT开发，承袭先前作品一贯的亲和风格，并充分针对Wii遥控器的特色设计。



游戏操作完全针对Wii遥控器规划，击球方向是通过Wii的光学指针来进行瞄准，握杆姿势则通过Wii遥控器的众多按钮来导引玩家采取正统握法，最后则是通过Wii遥控器的动态感测来进行实际的挥杆，流程仿照真实高尔夫球，提供前所未有的正统挥杆体验。

游戏采用色彩鲜明的亲和风格设计，登场角色承袭《大众高尔夫》的卡通画风，登场角色包括初出茅庐的大学高尔夫球社女社员小惠（メグ）与一心想挤身名人赛的青年选手阿俊（シュン）等，并且收录球场包括南国海岸与埃及沙漠等各种不同风格。这个游戏支持4人的对战，因为其设计比《Wii Sports》更为细致，所以喜欢高尔夫游戏的玩家不妨用这款游戏进行一场挑战。

马里奥赛车Wii

《马里奥赛车》是集合马里奥等任天堂旗下知名电玩角色于一堂的趣味赛车游戏，1992年于SFC上推出初代作品，并陆续在家用机、掌机与街机平台推出多款系列作品。《马里奥赛车》推出至今已历经了15年的时间，然而因为其杰出的创意和每代之间不断进化的设定，使得该系列至今依然魅力不减。



《马里奥赛车Wii》是首款登上Wii的《马里奥赛车》系列作品，除了继承系列一贯的趣味风格，画面采用与NGC前作相同的全3D绘图方式之外，还配合Wii手柄的特性加入了体感操作功能，搭配上游戏同捆的“Wii方向盘”之后，即可体验如同真实驾驶般的操控感觉。这次最大的改变应该就是加入了方向盘以及双节棍操作，游戏一共支持4种操作方式，NGC手柄、经典手柄、方向盘、Wii手柄，而Wii手柄的操作里又能分为横握和双手2种，无论习惯哪种操作的玩家，总能从中找到适合你的操作方式。

本次的游戏内容也比以往更为丰富，收录了16个全新赛道和16个原有赛道，共32个风格多样化的赛道供玩家选择。车辆部分除了原本的4轮赛车之外，还首次加入2轮的摩托车，让玩家体验系列前所未有的摩托驾驶。同时为了进一步满足初学者的要求，本作也设计了能轻松施展甩尾飘移的“自动甩尾模式”等。

游戏分为单人、多人和世界联网模式，单人模式和前作一样，包含了大奖赛模式、计时赛模式、mini游戏模式、对战模式。而多人里则支持2至4人游戏，在单机游戏的状态下，本作提供了分割画面的2至4人对战功能，电视小的玩家就凑合一下吧。而本作最好玩的地方自然是新增了Wi-Fi联机模式，

这是系列首次加入了网络联机对战功能。该模式支持最多12人同时游戏，和世界各地的玩家联网游戏绝对乐趣无穷，游戏中还可使用玩家自己的Mii漫画肖像分身来担任赛车选手。

世嘉全明星网球

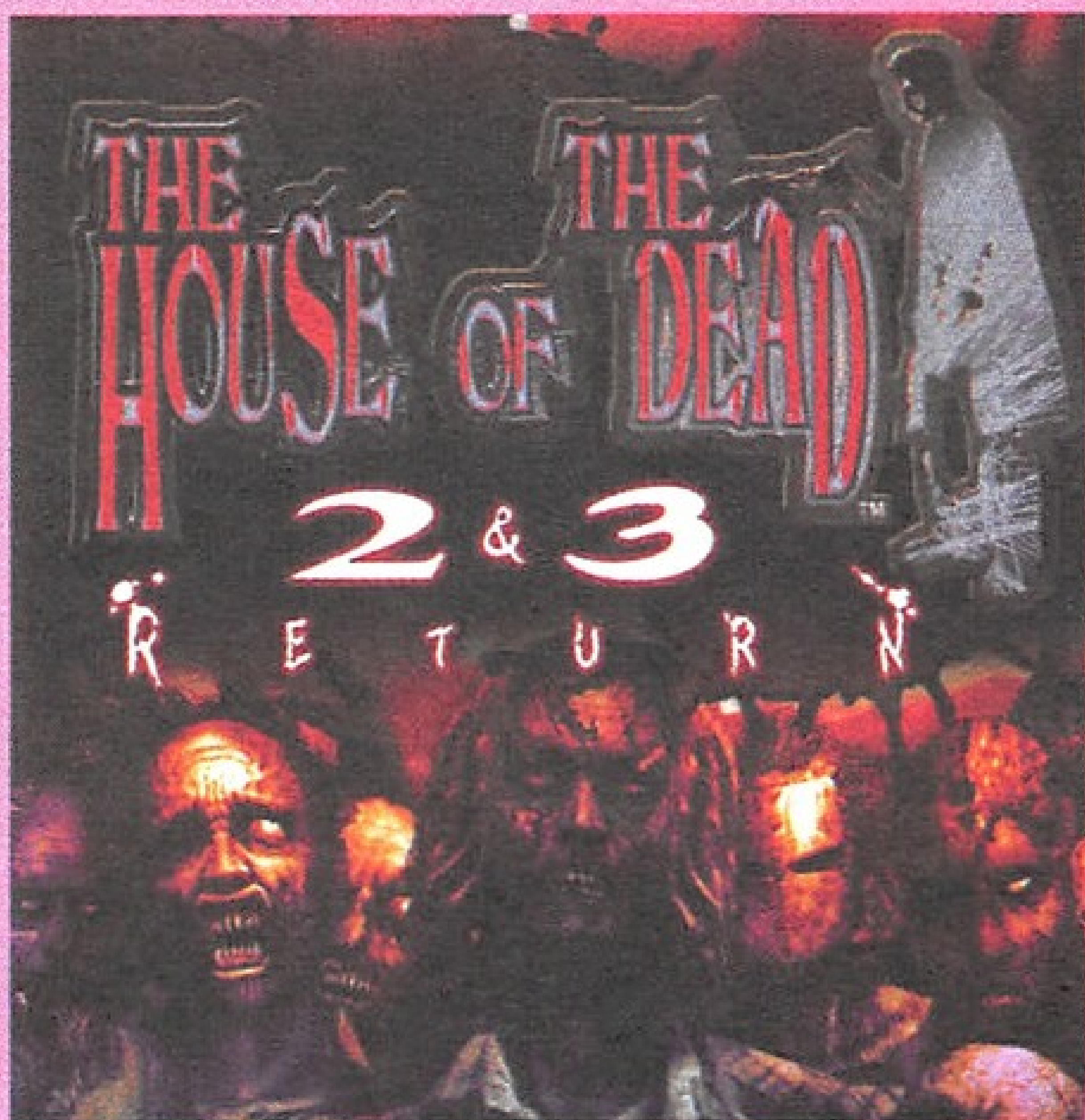
《世嘉全明星网球》很显然是借鉴了马里奥运动系列的模式，用旗下的电玩明星进行体育运动。不过从中我们会发现，世嘉的明星外观反差较大，有的可爱，有的则接近真实，而且所谓“全明星”也有些牵强，因为里面有很多人我们大概是不知道名字的。先抛开这些不说，就游戏素质来看，《世嘉全明星网球》在主要的网球比赛项目上做得还不错，舒适的手感和简单的系统，包括优美的场景以及乐趣十足的必杀，这些像极了任天堂的要素果然很有魅力。



本作的模式有很强的重复性，这一点很不厚道。它既有所有比赛和小游戏都可以自由选择的模式，也有把比赛和小游戏单独分出来的模式，但总之内容有那么多，选哪个模式都是在玩这些内容，而鉴于小游戏大都比较无聊，所以还是直接选“MATCH”模式好好玩玩网球就行了。为什么我们这次的多人游戏还要介绍它呢？终归游戏的手感还不错，而且其中的诸多设定也令游戏的过程异常火爆刺激，在多人玩的时候能够大大提升朋友间的挑战乐趣。另外，大家平时也没有什么时间玩网球这样费时费力费钱的运动，大家通过Wii一起来乐一乐，稍微激发一下运动神经，不是一件很好的事情吗。

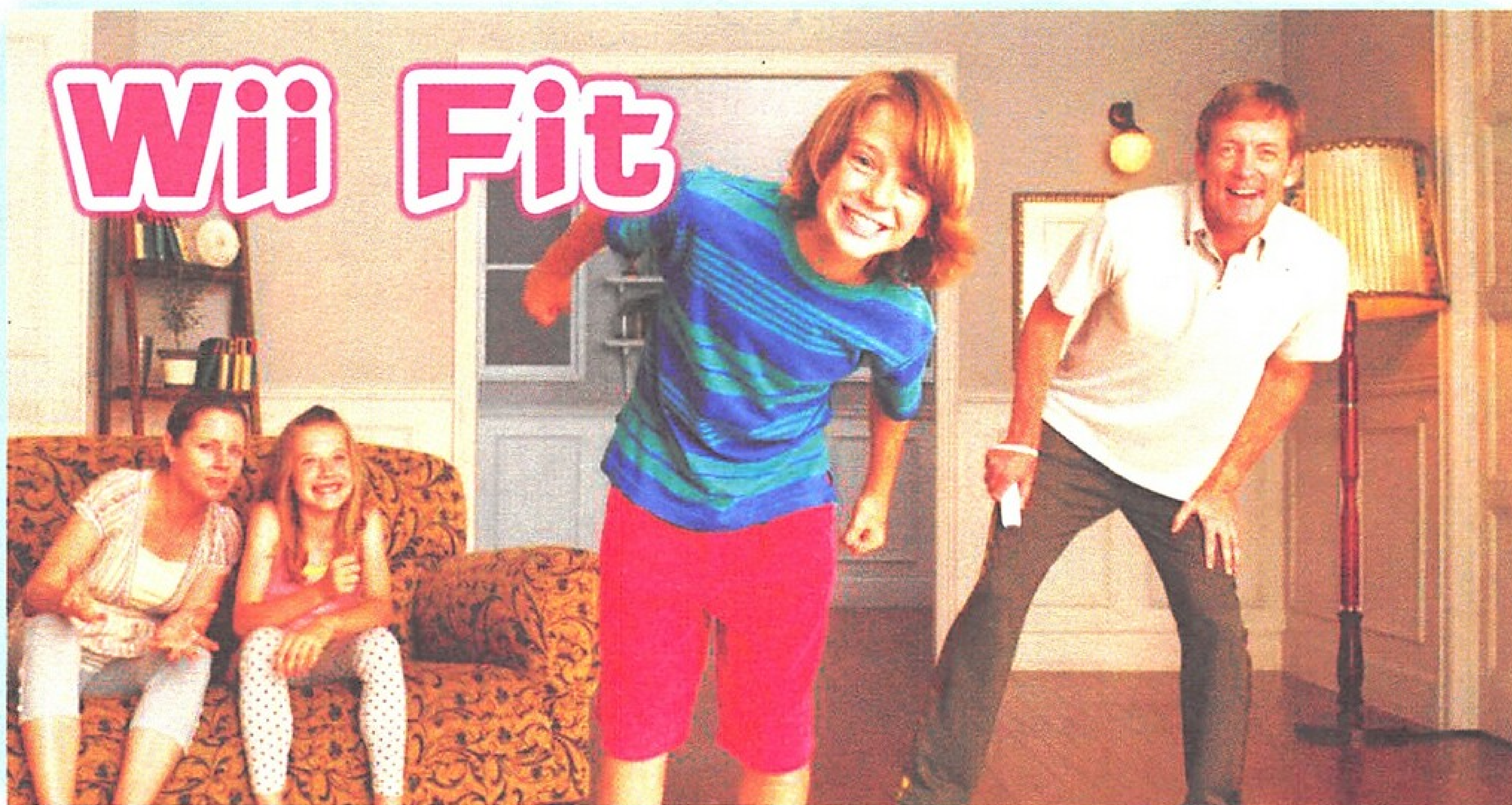
死亡之屋2&3：回归

《死亡之屋》系列是SEGA光枪游戏代表作，玩家在游戏里扮演警探，为了对抗邪恶大企业所研发的僵尸与生化兵器，义无反顾的拿起手中的枪枝，展开惩奸除恶的激烈枪战。游戏中将完整收录《死亡之屋2》与《死亡之屋3》街机原作的内容，通过Wii遥控器的瞄准功能以及更具光线枪手感的 Wii 枪架，来重现大型游戏机光线枪射击的快感。游戏提供6种游玩模式，包括街机模式、时间挑战模式等等，并支持双人合作过关。



《死亡之屋》2代和3代都是在推出的时候轰动一直的大作，后来分别移植给DC和XBOX主机。这次两部作品一起移植给Wii，正好对应Wii的操作方式。无论是直接使用遥控器还是用Zapper的光枪模式（实际上Zapper只是个架子，在本质上和双截棍还是一样的），都可以很方便地将敌人干掉。

这个游戏最大的乐趣在于双人共同闯关，因为一个人面对如此之多的敌人是相当危险的。而两个人在合作的时候，则可以互相照应，一个主攻一个掩护，更容易打败强大的敌人。当满屏幕的丧尸出现在你面前的时候，你难道不希望有个人和你一起共同面对这充满惊惧的命运吗？而在两人齐心协力干掉Boss之后，那种成就感和互相信赖的感觉也自然不用说。通过这个游戏，不但娱乐身心，而且大家的友情也会得到巩固，真是一举多得。



《Wii Fit》新奇体验之一硬件篇

任天堂的创意一直是最为吸引广大玩家的地方，特别是NDS和Wii推出之后，那种接踵而来的新奇作品让玩家们见识到了任天堂的强大创新能力。《Wii Fit》是任天堂的最新创意作品,同捆推出的周边产品“Wii平衡板”也是游戏界前所未有的成员。或许很多玩家现在已经在家里沉浸在平衡板的乐趣当中，但对于其它玩家来说，这样的一个类似于体重秤一样的东西究竟有哪些魅力呢。下面我们就针对这款周边进行一场测试，让玩家一窥这款大众瞩目的最新产品详情。



《Wii Fit》是款健身训练与体感娱乐的软硬件套件，通过专属的Wii平衡板（Balance Wii Board）周边来提供体操、瑜珈与平衡游戏，达成健身、减肥与娱乐的效果。

《Wii Fit》套件的包装尺寸约为52×32×8

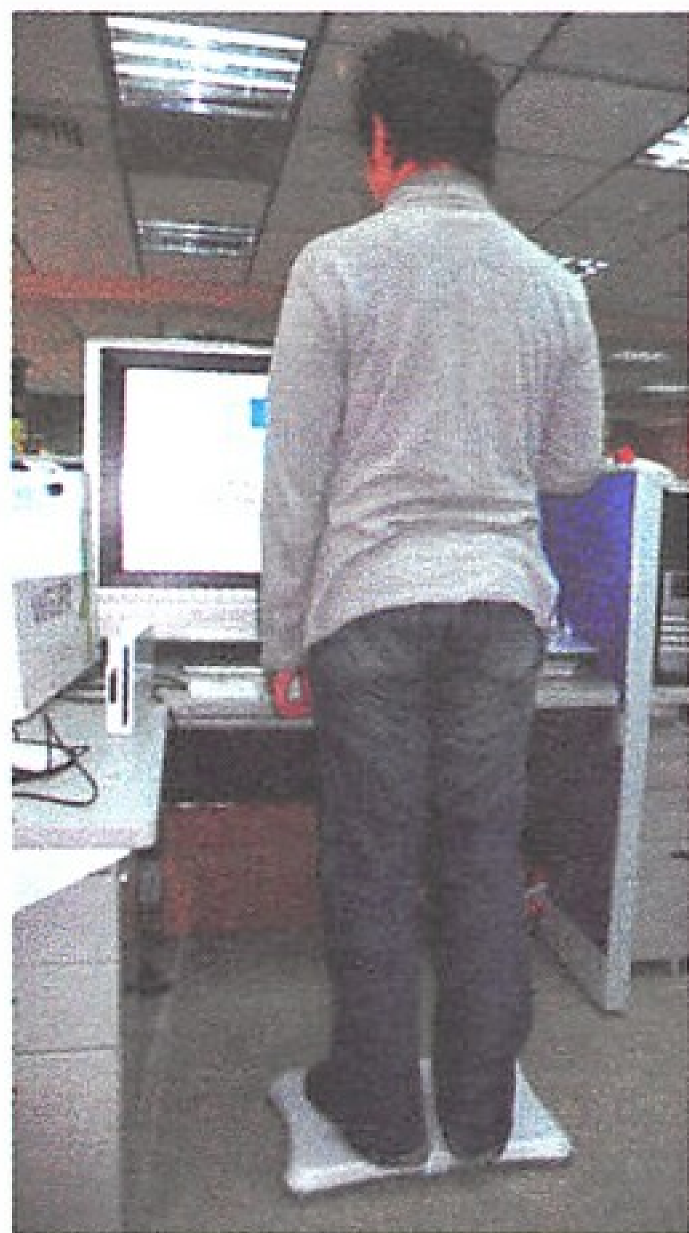


公分，重量约4公斤（Wii平衡板3.5公斤），比Wii主机的包装还大还重，可说是目前最有“份量”的Wii周边产品。包装上标示了许多基本信息，包括健康警示、负重限制（136公斤）、内容物标示、产地等。

《Wii Fit》套件的内容物包括：Wii专用软件《Wii Fit》×1；《Wii Fit》使用说明书×1；Wii平衡板×1；3号碱性电池×4；Wii平衡板使用说明书×1；Wii平衡板保证书×1。

开启包装后就可以看到Wii平衡板与盒盖底下的取出说明，由于Wii平衡板的重量不轻，因此包装上特别警告切勿以倾倒方式来取出，应该先抽出软件与说明书的纸匣，再以水平方式把Wii平衡板抽出，以免因为倾倒时的强烈碰撞而发生故障。

打开包装后即可取出《Wii Fit》套件的灵魂



人物－Wii平衡板。

Wii平衡板与Wii遥控器同样是采用蓝牙无线传输与主机联机，联机后会固定被主机视为第4组Wii遥控器。

Wii平衡板使用4颗3号电池（包装中有附），安装碱性电池时约可连续使用60小时，说明书中并注明请勿使用充电电池，建议使用碱性电池。

平衡板的开关位于正前方，按钮尺寸特别加大加深，因此可以不用弯腰、直接用脚尖轻触来开启，开启后蓝色LED指示灯会亮起。首次开机时必须按下Wii平衡板电池盒盖下面以及主机SD卡插槽旁的红色同步钮，将平衡板登录到主机中。

翻过来看Wii平衡板的底部，可以看到4个角落都有圆柱型的活动脚垫，这4个脚垫就是负责感应使用者体重与重心的感应器，因此摆设时4个脚垫都必须平均接触地面，才能正常感应。底部左右两侧预留有方便拿取的凹槽。4个侧边角都设计有防滑缓冲橡皮垫，因此不使用时可直立摆靠也不会滑倒或碰伤。

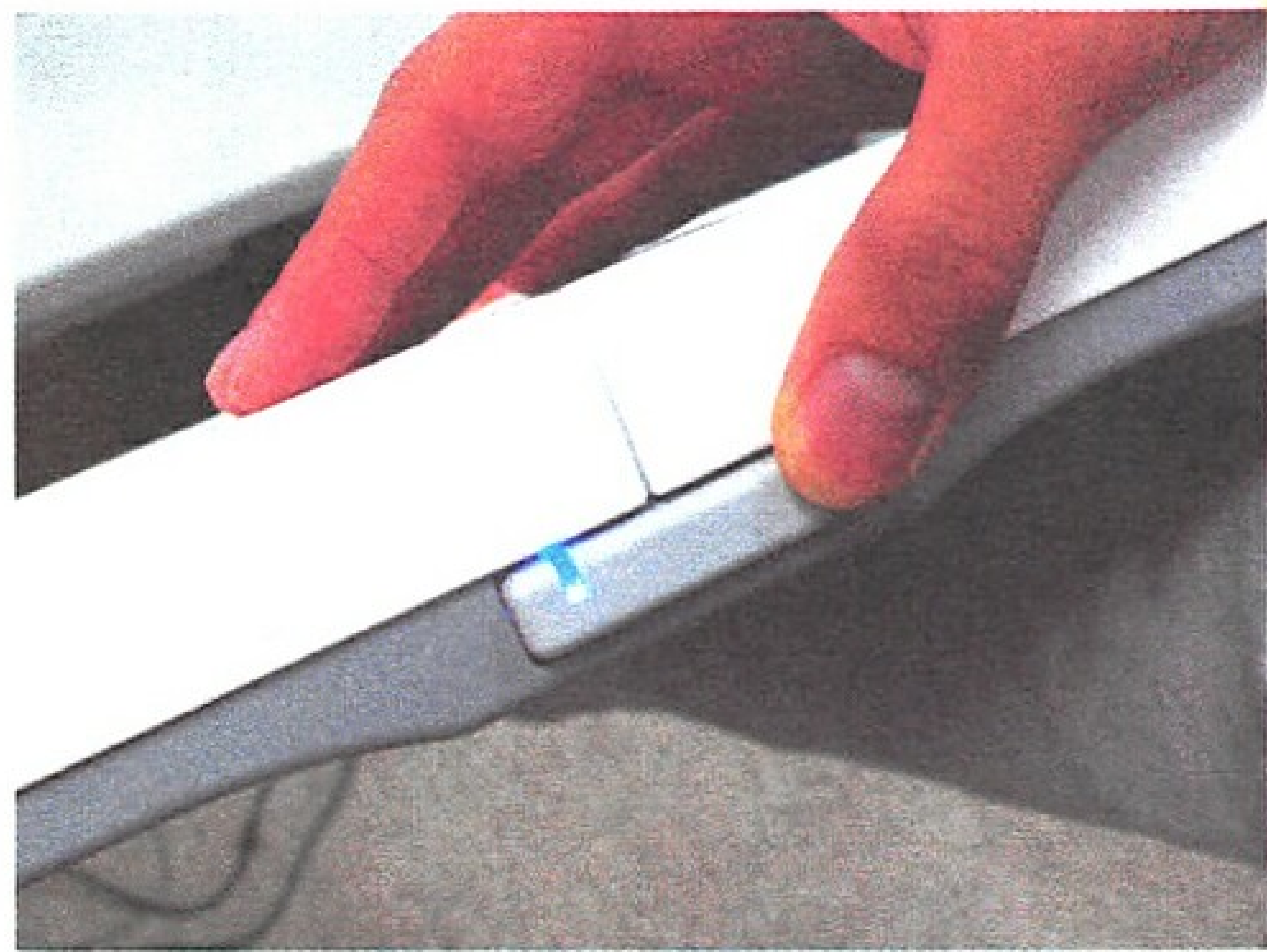


《Wii Fit》新奇体验之－游戏篇

玩前的准备工作

在使用《Wii Fit》前，首先要先将Wii平衡板与Wii主机进行无线对应，只要分别按下Wii平衡板底部放置电池处地方的一个红色按钮，与Wii主机SD记忆卡插槽上方的红色“SYNC”按钮，就会自动对应了。

当把《Wii Fit》游戏片放入Wii主机时，系统会自动要求更新，笔者在测试时，更新时间约3分钟，并不会太久。





开始玩的时候，游戏首先会要求玩家从Mii频道中选出代表自己的角色，角色出现后会谆谆告诫玩家，由于现代人运动不足加上生活习惯与坐姿不良等原因，使得体内脂肪堆积导致影响健康，同时并姿势正确的重要性。

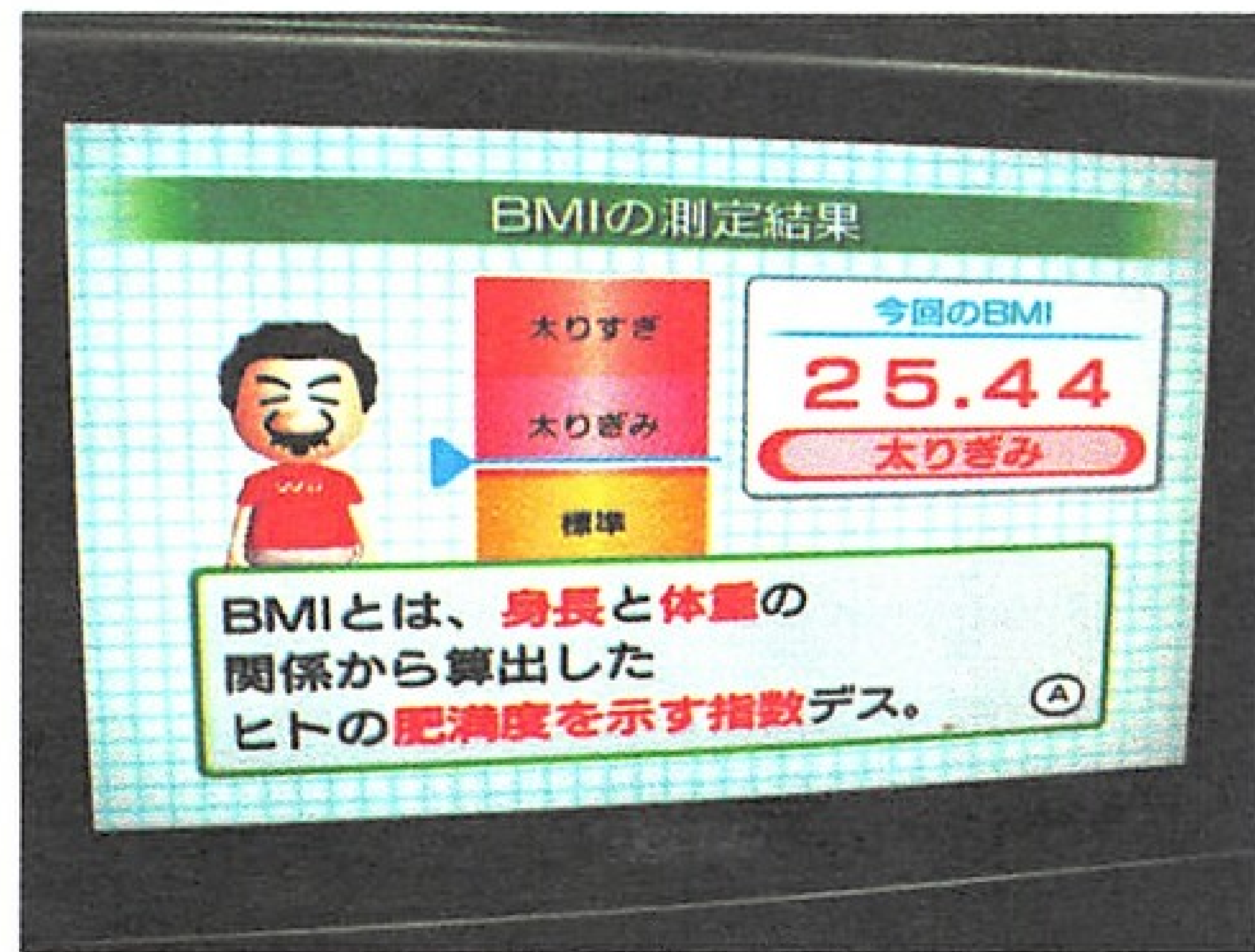
提醒玩家多多运动很重要后，游戏会要求玩家输入个人的身高、年龄、生日等数据，随着你调整个人身高的数字，游戏角色的高度也会变化，接着会测量个人的体重、计算出BMI数值（身体质量数值），期间还会贴心地要玩家选择现在是穿哪种衣服进而扣掉一些体重，测量后会出现画面告诉玩家平常的重心大概左、右两边是多少百分比，且平常姿势可能会有驼

测定个人均衡年龄



背等现象，并且告诉玩家BMI值是否符合标准。

之后再做一个平衡测验，也就是玩家要在30秒内挑战左右平衡，玩家得让左右边的平衡保持稳定3秒在画面要求区间内，随着挑战关卡可保持的区间范围会越来越小，难度也就会越来越高。



等到测量完个人平衡后，游戏角色会非常忐忑不安地等待系统判定到底自己的「均衡年龄」到底是几岁，表情看来相当逗趣，年龄结果出炉后游戏会请玩家在测量当天的日期上盖上脚印，代表今日有测量过；接着，系统会告诉玩家与个人实际年龄的差距，大约要维持在多少BMI才会健康，并且会请玩家设定个目标，



比方说在一个月内瘦几公斤、这样可以到达多少BMI等，如果玩家太过躁进，设定想要2周瘦下10公斤，游戏也会提醒“这么激烈是不好的喔”，并改建议“2周1.4公斤”比较好，但若是玩家执意要设定较为激烈运动的数值，仍是可以强制设定成为目标。

设定好目标后，不想让别人知道个人身材秘密的玩家可以设定密码保护这些私密内容，之后游戏会出现可爱小猪形状的“运动存钱桶”，将玩家在《Wii Fit》所运动的时间等数据存在这个存钱桶中。

在平衡板上做瑜珈



游戏塑身的内容主要分为瑜珈、肌肉锻炼、有氧运动与平衡感训练四种，每种一开始只有约四、五个项目可供玩家来体验，随着玩家的“运动存钱桶”累积的运动时间等成就越多，就会逐步解开项目中的其它内容。

玩家要正式进行塑身游戏前，系统会派出男、女教练供玩家选择，玩家可视个人喜好选择教练，且可以选择观看教练的正面或背面姿势来跟着运动；玩瑜珈时，一开始只有英雄式、树木式等四种姿势，玩家选择姿势后、游戏还会告诉你这样的姿势对于强化身体哪部位或自律神经等有帮助，接着就随着教练一步步举起



单脚、高举手臂，观看画面呈现出的圆圈来吸气、呼气等，并且要保持姿势在画面黄色圈圈范围内，每做完一组运动，可以看到个人在这个动作上获得的点数与评价，以星星来表示，像第一次试玩就得到了“柔软度不足”的评价。

男人的骄傲！肌肉测验

肌肉测验刚开始开放伏地挺身、水平转身、下身等5个动作，游戏的伏地挺身可不轻松，并不是只要身体上下挺身就可以，每个动作都有时间规定，玩家要听着游戏中的哨音，在限定时间内先伏地挺身一次，接着以左手撑住身体侧边右手翻身向上，接着反方向再一次，并且一回要做多次，做完真的会流汗。

当做完动作后，系统会评量出在做这些动作时水平与横向重心等轨迹，并且给予评价，若是动作表现得好，就可以获得肌肉大王的满点评价喔！



适合女生的有氧运动

有氧运动一开始有摇呼拉圈、有氧舞蹈等四个项目，玩有氧舞蹈时，画面有点类似平常跳舞机的感觉，玩家只要跟随画面脚印的指示，踏上左脚、右脚或者身体平移等动作，画面舞台上的人物，不时还会相视而笑，让人感觉运动真的是很开心的一件事喔！

舞跳好后，会计算玩家“完美”、“OK”或是“失误”的次数，来计算分数，看看玩家的表现。

平衡感训练



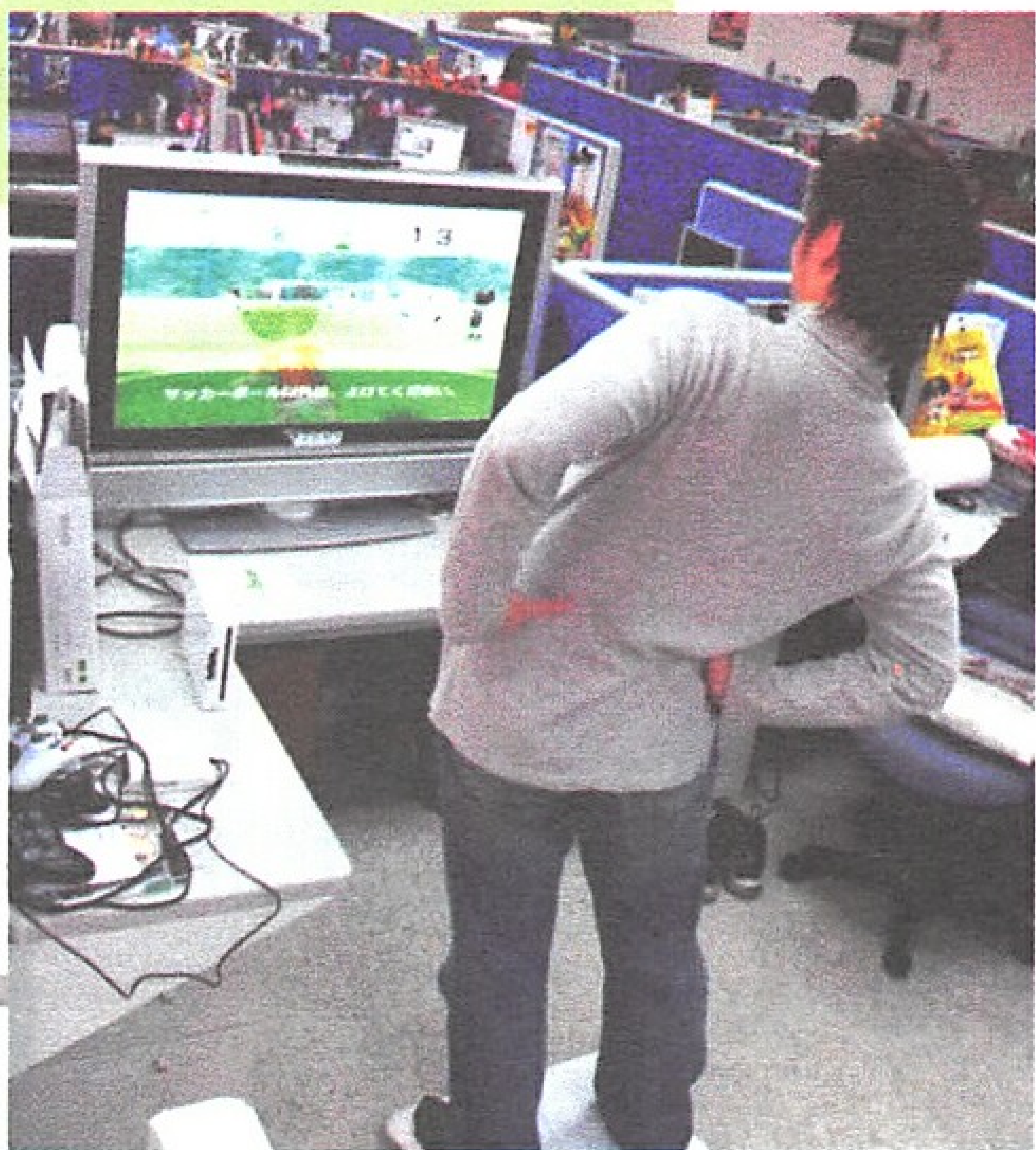
一开始平衡感训练共有顶足球、滑雪、跳台滑雪与滚珠珠四个游戏，像顶足球时，玩家要看画面移动身体，将游戏角色顶来的球顶回去，但有时候飞来的不是球，而是球鞋等杂物，这时可就得注意避开，免得会被扣分喔。

玩跳台滑雪时，当游戏角色往下滑的时候，玩家站在Wii平衡板上要跟着屈膝，当要进入红色滑雪区时，则要挺直腰身，这样才能让角色飞得距离很远。之后，还有走钢索等游戏等着玩家来挑战！

玩家大厅

玩家平日也可借由玩家大厅来观看个人的运动储金、BMI、体重、均衡年龄等资料，而大家一起玩《Wii Fit》后，彼此的Mii角色也会在这个大厅一起相处。

这个模式算是丰富了Mii的内容，如果很多朋友都在这里储存了自己的运动资料，那么相互比赛也是非常有趣的。



周边评测团

Wii 是一台创意十足的主机，因此引来众多厂商争相为其开发周边配件，包括任天堂自己也不断推出新产品，以下就是这其中的一些精品配件。

●Wii 用操纵器充电座和充电电池

本产品的包装中包括一个充电电池、一根数据线和一个充电插座。充电电可以另购,如果玩家拥有两块充电电池的话,就可以同时为两个手柄充电了。

具体使用方法上,首先要确保充电器的使用正确,先将数据线插入操纵器的输入端,然后数据线的另一头则连接充电插座的输出端。数据线的长度有1.20米左右，所以即使电源与充电插座有相当的距离也没有关系。

充电插座的电压为2.4V，容量为1200mAh，包括充电器和充电电池在内共重53g，比使用干电池时的重量要轻很多。在充电座的接口处设有为保障电器安全而设置的SYNC按键，这也是本品区别于一般充电器材的独特之处。

充电插座上设有两个充电口，可以同时为两个手柄进行充电，侧面看,充电座是一个三角形。充电座的前方设有指示灯,充电中的时候为红灯,充电完成时显示为红灯。除此之外，充电座的内部还设置有保护回路，防止在过量充电时充电电池不被损坏。

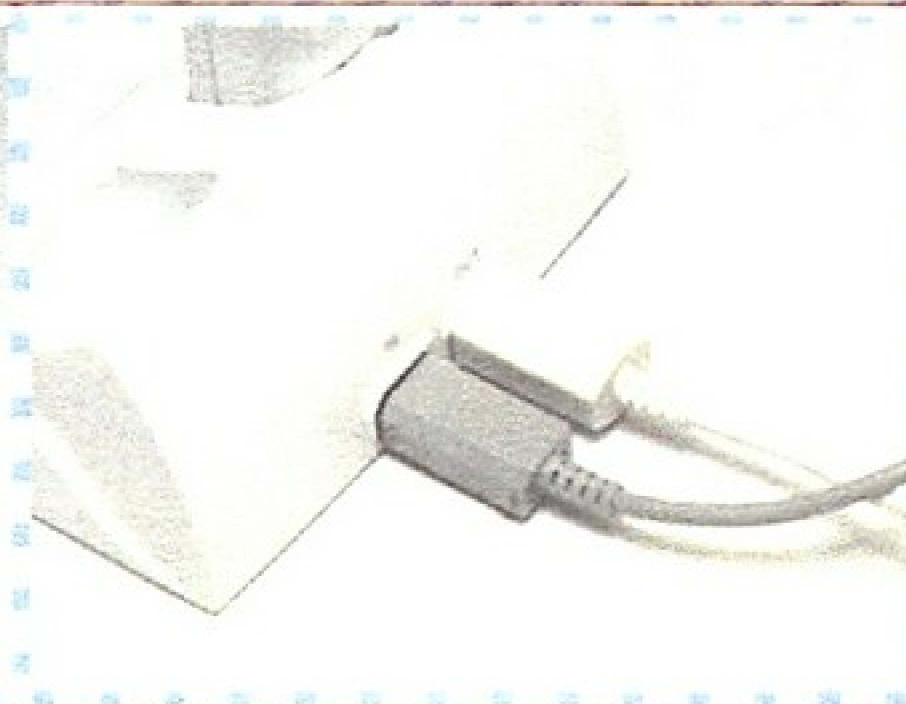
由于充电插槽并不是很深，所以在充电结束后可以轻松将其拔下，但是如果晃动充电座的话，正在充电中的操纵器则有可能倒落，所以请大家在充电时尽量选择比较稳定的安全场所。经过笔者的测试,充电花掉了4个小时46分钟，然后可以连续使用13个小时25分钟，作为充电设备，应该说已经是完美的结果了，再加上其为安全考虑而设置的很多保护措施,给笔者留下了极其深刻的好印象。











●Wii リンクス光枪配件





由cybergadget制造的手枪型Wii外设“ガンアタッチメントバイブレ-ション”加入了震动的新功能。使用两节3号电池，按动扳机即可感受到震动。

将Wii的手柄放入位于上部的枪管内槽后，手枪的前部还突出大约5cm左右，在扳动扳机时不会产生丝毫的晃动。安装好干电池不装入Wii手柄的情况下，重量为152g，装上干电池和Wii手柄时重340g，可以说相当的轻。再加上突出抢管5cm的设计十分合理，所以即使单手拿枪也不会产生重心的偏移。

除了手枪形状的本体以外,包装内还有两个商品,一个是确保枪管内Wii操纵器稳定性的前部突出物；另一个就是在安装好Wii手柄后,装配在手柄上的舱盖,这样能够更好的固定。

当然这个周边最大的特征就是其出色的震动机能了,手枪型外设的震动完全独立于Wii手柄。为了测试连续震动的时间而进行了试验,电池选用了三洋的两节3号充电电池,用橡皮筋将扳机固定,使其保持连续震动,结果震动持续了48小时。





●震动功能手枪型 Wii 手柄



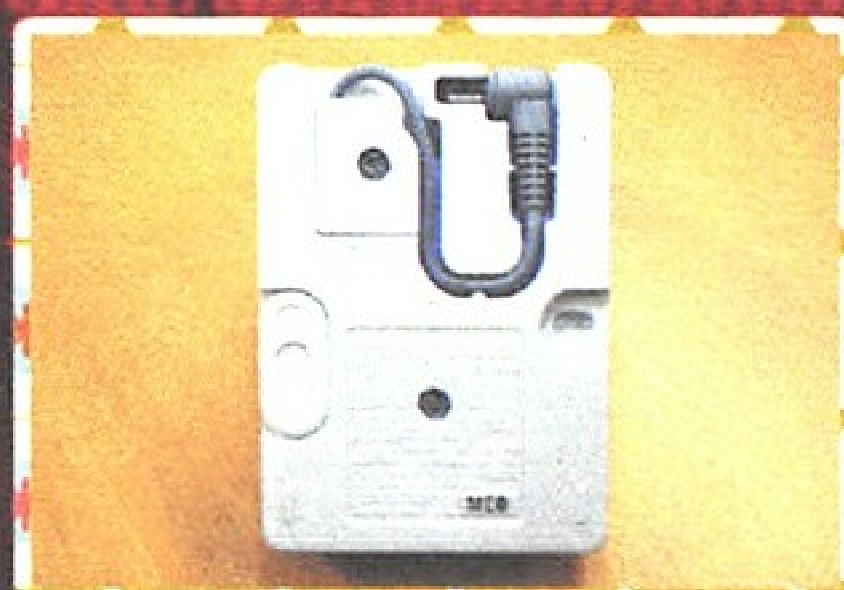


本配件的最大特点就是可以将前端装有控制器的部分与后端装有双节棍摇杆的部分分离使用。在安装时，因为配件的外壳设计十分紧凑（为了防止控制器脱落），所以要先将控制器的前部放入外壳然后再将后部缓缓插入，因为没有专门供控制线进出的出口，所以只能将其从扳机处导出。

单独使用分解状态的手枪型控制器时，每次扣扳机时都要将控制器稍微向上一些，因为卡住控制器的装置在后部，而这时已经卸掉了。当然这对游戏没有丝毫的影响，只不过希望大家注意一下。

接下来就是将控制器拿出来的时候会比较麻烦，前面已经说过了，取出的时候要借助挂绳，但是一定要悠着点儿，千万别使蛮力，否则一旦将其拉断可就呜呼哀哉了。根据游戏自由使用这是它最大的特点，既可以像Wii版光枪一样，也可以分离使用，如再次装弹、使用小刀以及摇动双节棍等等,分离使用时会非常方便。几乎可以对应所有的光枪游戏，这点让人称道。

三洋无接点充电套件



日本三洋电机最近发表了一款颇有新意的Wii周边，那就是使用“eneloop”低自放电镍氢充电电池的任天堂官方授权产品“Wii遥控器专用无接点充电套件”，本品采用了电磁感应式无接点供电技术，可通过非接触方式充电，满足Wii使用者日常游玩需求。

本产品是目前唯一一款任天堂官方授权的Wii遥控器用充电套件,内含以下周边：Wii手柄专用无接点充电用充电座、Wii遥控器专用无接点充电用充电式电池包、Wii遥控器专用无接点充电用AC变压器、同步钮按压用细棒。



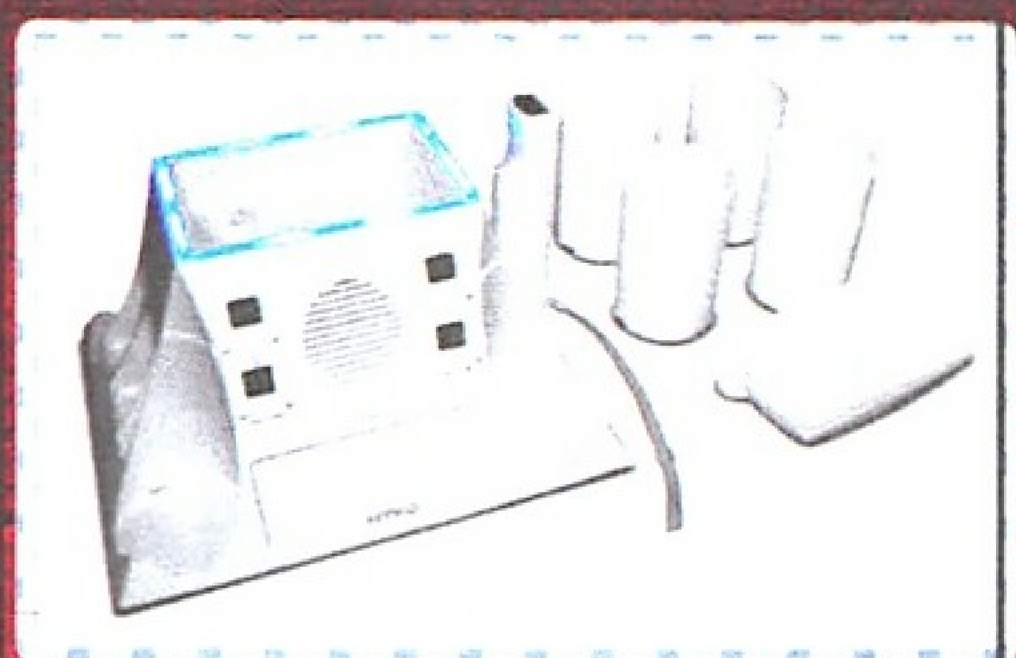
该套件采用电磁感应式非接触充电，充电座与电池包中都配备有线圈，充电时通过线圈间的电磁感应，将电力从充电座传输到电池包,因此不像其他Wii遥控器用充电座般必须透过金属接点来充电。使用时不用刻意对准接点或是插上接头，就能以非接触方式安全便利的进行充电。

本套件预定今年8月25日推出，开放价格，预估零售价约5500日元，充电座与电池包零售价各约2500日元，AC变压器零售价约1000日元。





Wii Party Station



最近由著名周边公司Nyko推出了一款名为“Wii Party Station”的周边，这套周边除了提供四个Wiimote的充电座以及能够放上一堆“双节棍”和配件的空间外，本体还有四个可显示目前比数的LED，让你和朋友之间的实力差距更加明显。更夸张的是，它还附了四个置杯器和盘子，让玩家在激战之余，还能方便的享用可乐和薯片。

从上述概念来看，大概会觉得这款周边实在是有够奇怪，似乎多此一举。不过从实际测试情况来看，这套周边还是颇有些意思的。它的活动部件易于清理，4个烟囱一样的玩意儿不但是可拆卸式杯架，更是实用的冰杯，玩家在玩游戏的时候可以将事先准备好并且倒在冰杯里的饮料一口气喝掉，这在夏天可是相当痛快的！至于下方的小抽屉则能够放进一堆配件。而那个小风扇，则是给手汗严重的玩家烘手用的。4个小LED记录了每人具体获得了多少场比赛的胜利。

整套设备依靠电池驱动，除了上面这些功能，还能放置4个手柄，很明显，这可是三五好友聚会时不可或缺的道具。这种情况下，它就一定能派上大用场。

●让动作捕捉更精确的 Wii MotionPlus

Wii MotionPlus是安装于Wii遥控器扩充插槽的附加感应器,结合原有与额外的感测芯片来提供Wii遥控器更精确的动态感测能力,让系统能精确得知玩家手持Wii遥控器的位置、角度与细微动作,藉以达成更多样化的操作方式。Wii MotionPlus上具备原本的扩充插槽,因此安装后仍可串接双节棍控制器或传统控制器,不过必须搭配新的加长版护套。Wii MotionPlus内部结合加速度感应装置,可对应到感应条,就可让Wii控制器更全面追踪玩家的手臂位置与方向；不管是玩家任何一个轻微的动作,他们的手腕或手臂反应都将及时对应到屏幕中，让玩家在游戏中可以实现真正1:1的动作对应。

《Wii Sports度假村》是预定2009年春季随Wii MotionPlus同步推出的专属游戏,将收录多种南岛度假休闲风格的运动项目。在狗接飞盘项目中,玩家只要将安装有Wii MotionPlus的Wii遥控器当成飞盘一般向前甩即可将飞盘射出,飞盘落下时小狗会自动去接,落地的位置越接近游戏所设定的区域,就能获得越高的分数，如果超过范围则会漏接。在击剑项目中，则是将Wii遥控器当成剑柄，让玩家进行击剑擂台赛。有别于以往Wii刀剑类体感游戏只能单纯感应挥舞轨迹，加了Wii MotionPlus之后的击剑则是连持剑姿势都能忠实反应在游戏中。不论是劈砍挥刺等攻击招式或是横举格档等防御招式，都可以随心所欲的施展出来。

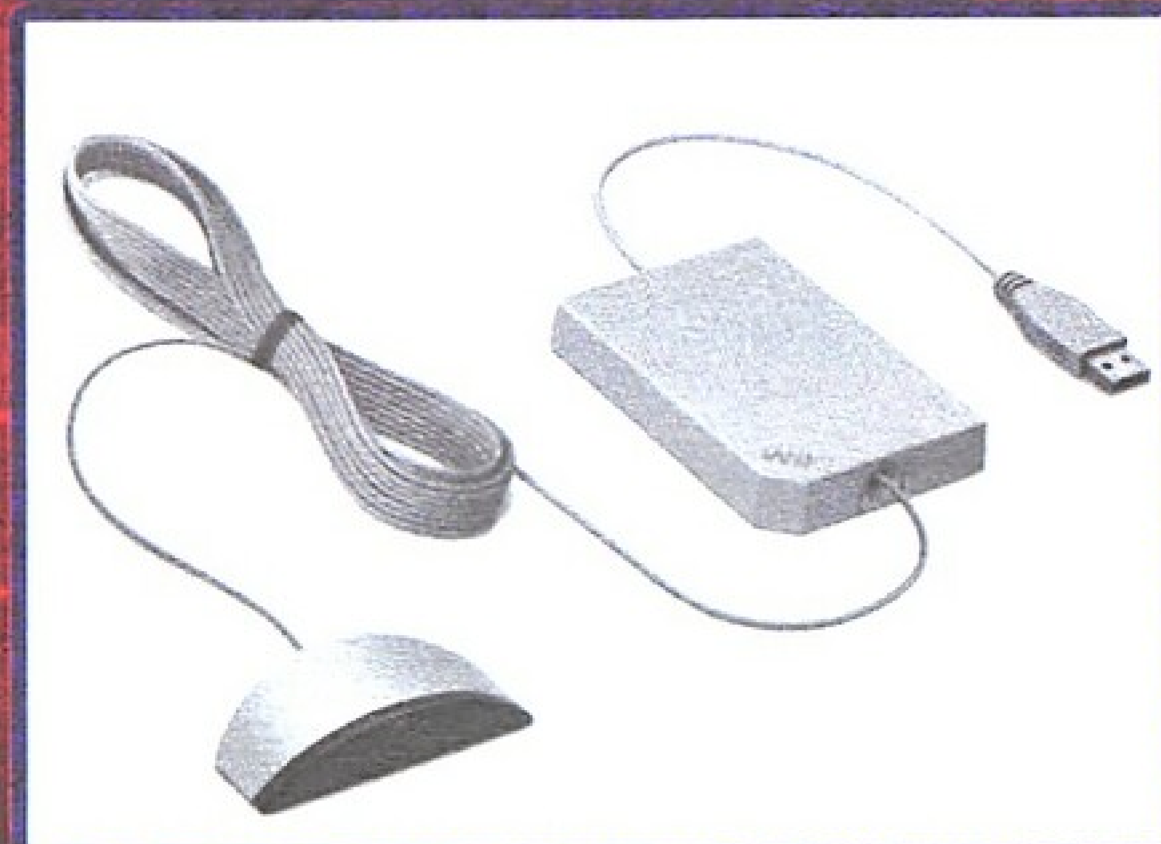




●Wii Speak，架起玩家沟通的桥梁



Wii Speak是用于玩家间语音交流的Wii专用外设,这个外设并不是单独公布的,而是随今年E3展出的《动物之森》一同发布的。Wii Speak采用USB接口与Wii连接,放置在Wii的感应条上进行收音,让玩家可以边玩游戏边与远程玩家进行语音交谈。Wii版的《动物之森 城市族群》内容承袭系列作品一贯的生活休闲与交流要素,让玩家在日夜交替季节变换的虚拟世界中,打造属于自己的角色与家园,与各式各样的动物邻居与其它联机玩家交流。支持任天堂Wi–Fi联机4人同乐功能,并可通过Wii Speak与其它玩家进行多人在线交谈。





●CYBER Gadget 推出 Wii 智能型握把



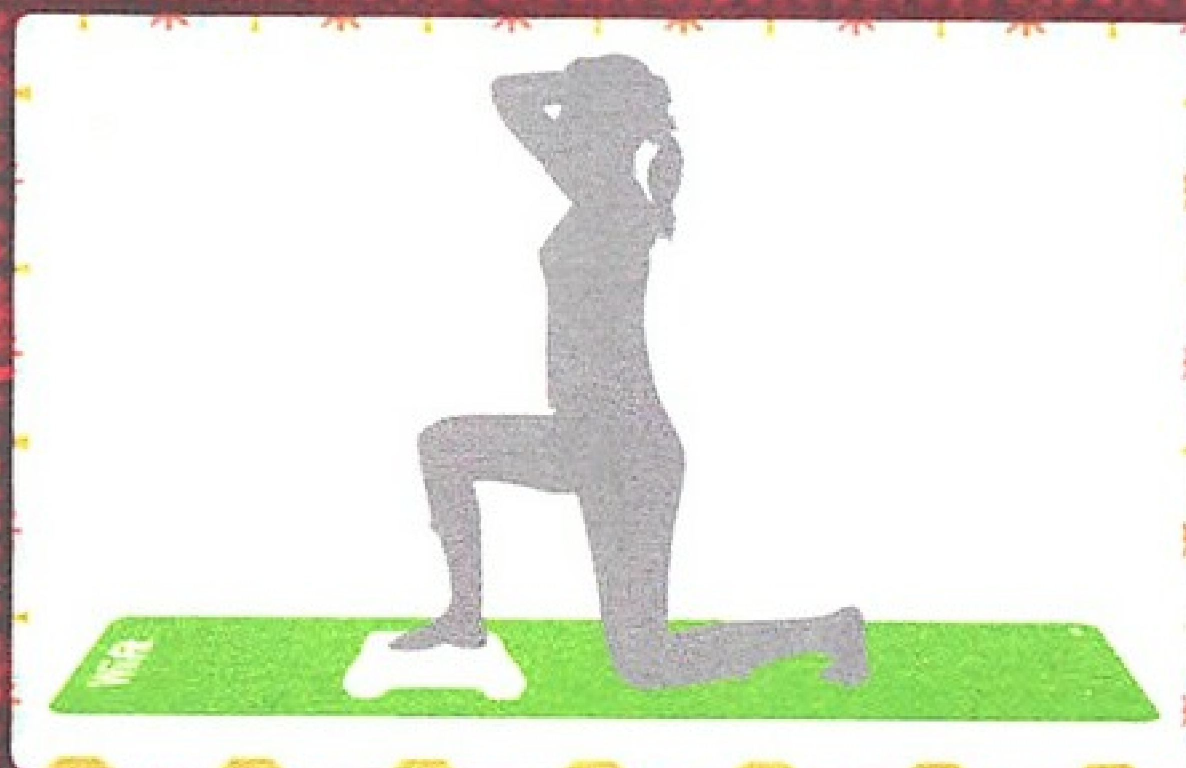
Wii的手柄横握起来不是很舒服，然而日本游乐器周边制造商CYBER Gadget推出的Wii遥控器专用辅助周边“CYBER智能型握把”，则让玩家能以更舒适的方式横拿Wii遥控器进行传统操作。

“CYBER智能型握把”是款Wii遥控器专用的辅助握把，针对横拿时的一般按钮操作所设计，包括可容纳Wii遥控器的本体，以及十字键与A钮转换装置。握把本体可将Wii遥控器完全纳入，左右两侧下缘具备方便握持的突起，并可通过按钮转换装置将十字键转换成尺寸较大的小型摇杆，一举解决Wii遥控器横拿不顺手以及十字键尺寸偏小不好输入的先天不足之处，让以按钮输入为主的游戏操作更顺手。

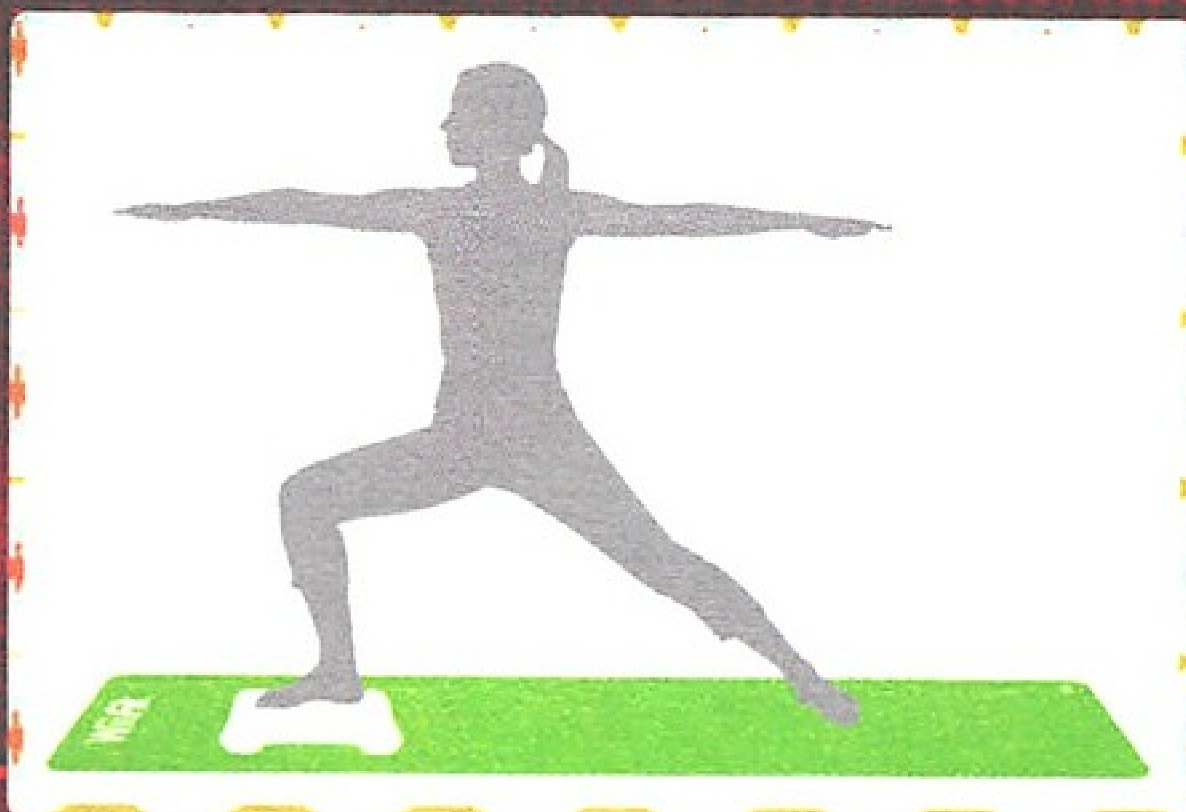
握把左上缘具备将Wii遥控器背面的B钮转换成类似L钮的设计，背面电池盒盖部分预留有可开启的背盖，换电池时不需要将Wii遥控器整个卸下，可直接打开来更换。“CYBER智能型握把”已于2008年4月1日推出，定价1280日元。

●Wii 塑身垫提供安全游戏环境



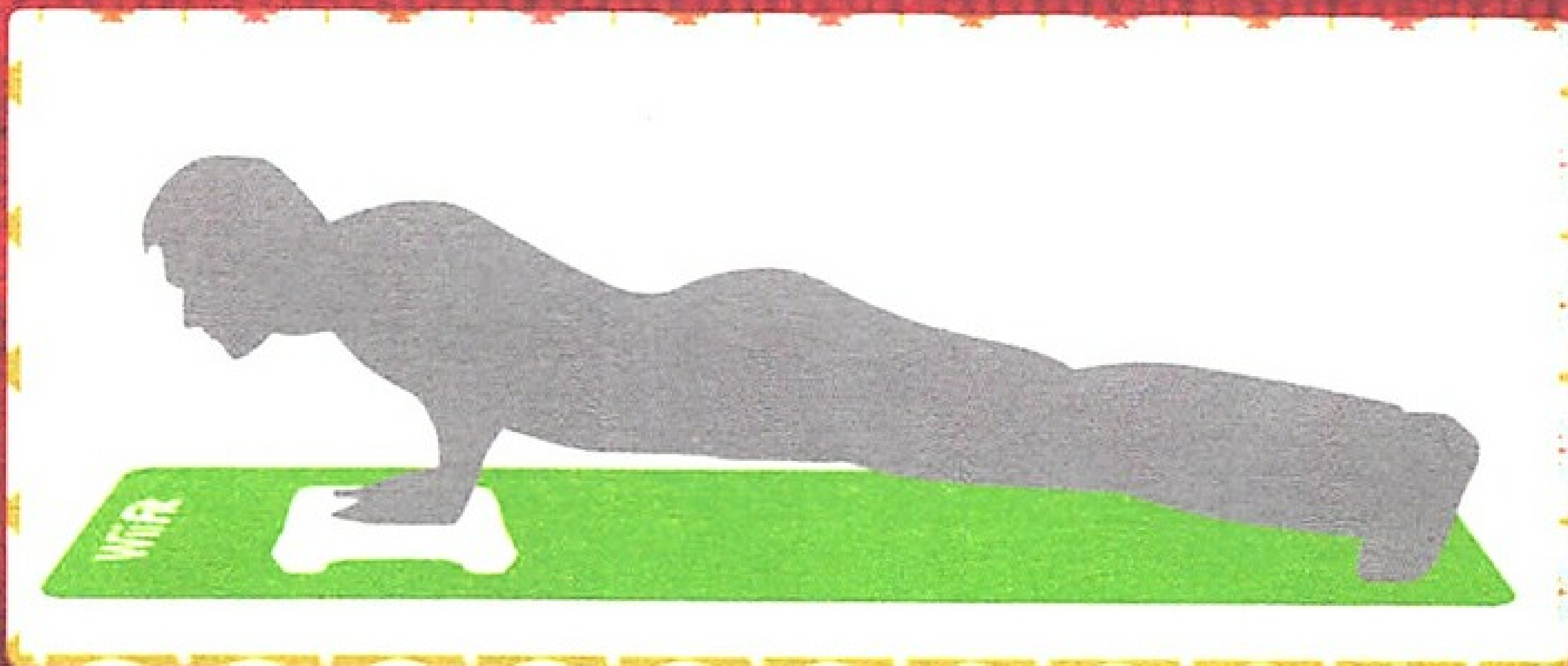


日本游戏周边制造商HORI于2008年2月下旬推出了配合Wii健身游戏《Wii Fit》Wii平衡板控制器的底垫“Wii塑身垫（Wii Fit Mat）”，定价3444日元。



Wii塑身垫是任天堂官方授权、配合《Wii Fit》专用配件Wii平衡板推出的产品,让玩家在游玩《Wii Fit》时铺设在地上，提供防污、防滑、缓冲与保护效果。

该底垫具备缓冲效果以及表面特殊防滑加工，可减轻使用者与Wii平衡板的重量对地板所造成的负担，以及避免游玩时滑倒。底垫采用3层构造，内部还织入聚酯网布，可抗拉扯与提高耐用度，并且采用无污染的环保材质制造，符合欧盟环保与美国医疗标准。



Wii塑身垫长183cm宽61cm厚4mm，并附有收纳用的系绳。常在家里用《Wii Fit》作运动的玩家可以考虑购置这款底垫，一来可以延长平衡板的使用寿命，同时也能保证自己的安全。

对于那些想通过Wii减肥的朋友，可以去尝试下，毕竟运动才是游戏的本钱嘛！

●放弃体感，亲手驾驶电车！



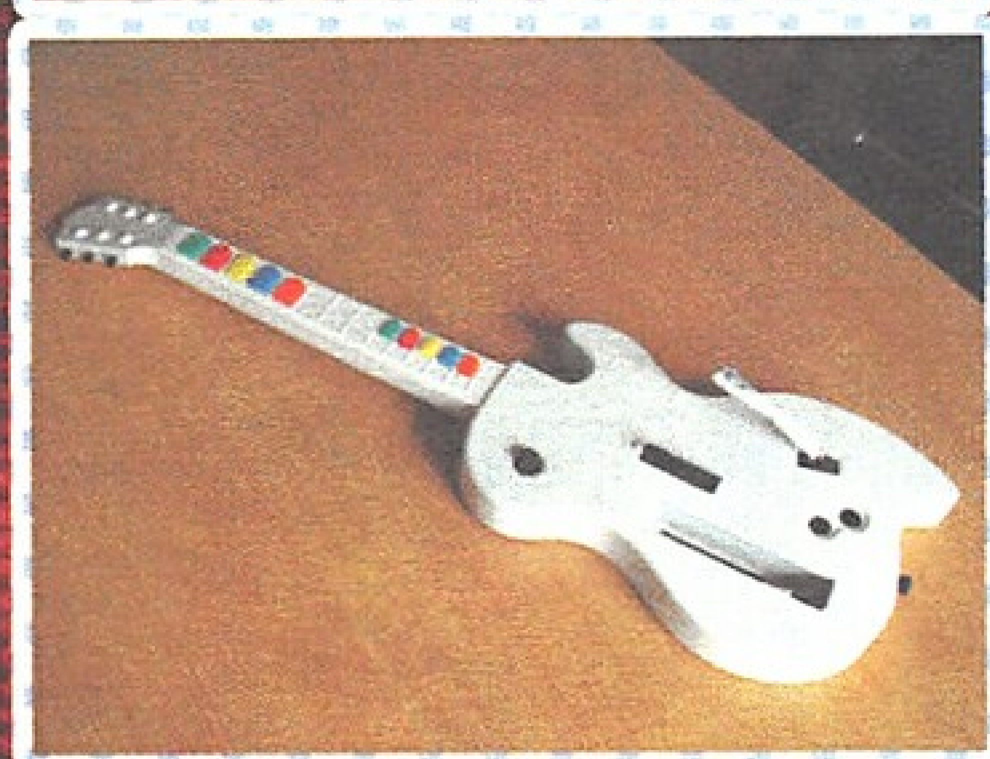
Wii的体感并不是适应所有游戏的，特别是强调仿真模拟的《电车GO！》系列。于是为了配合《电车GO!新干线 06山阳新干线篇》，TAITO特别推出专属控制器产品“电车GO 新干线专用控制器”，定价6090日元（含税）。

Wii新干线专用控制器，具备电车操控用的双控制杆，以及十字键、A、B、X、Y、SELECT、START等标准控制器按钮,其余部分则是以平价简化为主的设计，除了关门灯会随游戏状态闪烁外，其余包括ATC与速度表等部分都是固定的标示。



●Wireless rock guitar 让你摇滚起来！





喜欢玩《吉他英雄》的玩家一定不希望仅仅握着手柄来玩，那就给Wii配上一把吉他吧。Wireless rock guitar是一款有着自我风格的组装吉他控制器。虽然说同属于Wii上面的吉他周边产品，外形上却要更倾向于PS2上面的控制器。这款吉他设计得很小巧，很精致，同样是采用了比较好的塑料材质进行设计，所以手感很好。在重量方面，别看它小，重量可不轻，当放入手柄之后重量感应然而生，所以购买它的玩家们大可不必担心小巧的它会像玩具一样影响你的手感。

在Wii手柄的安装方面和以往的产品相同，都是从琴身后面放入手柄，安装与拆卸都非常简单。接下来我们来一起看一看这把吉他的琴颈，别看它小，琴颈的设计倒是很长，除了应该有的5个控制键之外，厂商还在琴颈的下方放置了5个另外的小控制键，这样做的目的似乎要模仿真正的吉他，在弹奏一些歌曲时会用到琴颈尾部的高把位的品位。最后非常值得一提的是，这个“吉他”拨条的嘈音较小，弹力很好，拨动起来很舒服。推荐对音乐感兴趣的朋友入手。





周边百宝箱

●大气豪华的酷派台式方向盘

名称：Wii台式多轴竞速方向盘
品牌：酷派 Core Gamer
包装内含：方向盘、多轴竞速基座
参考零售价：80元RMB
推荐指数：★★★★★









↑黑色的方向盘看上去非常有质感。玩家拿在手中时有很强的代入感。

相信大家都有这样的感受，即在玩Wii的赛车类游戏时,横拿着那根长条的右手遥控手柄来控制赛车时,感觉总是很别扭,缺欠手感的真实度。而我们在玩赛车竞速类游戏时,除了那酣畅的速度感之外,更想体验到的还是越发接近真实驾驶的带入感,传统的游戏操控手柄显然不能做到，Wii手柄更做不到，但是Wii手柄与方向盘外设相结合的话那就可谓是最能达到真实驾车操控体验的搭配。

其实Wii上的方向盘外设早已不是什么稀罕的事情了,而且也有官方的《马里奥赛车Wii》同捆发售的方向盘。不过在这一方面,国内的各周边厂商却是早早的就走在了官方之前而推出。任天堂官方版的较高价格仍是国内普及的阻碍之一,但价格却并不是该方向盘类产品的决定性因素,国内厂商的方向盘品种繁多,性能、品质和做工上也都各有千秋,从低端到高端皆有之,有的价格甚至还凌驾于官方之上,下面我们就特别介绍下比较有代表性的三款方向盘外设第一个就是最接近于真实的一款,这就是豪华的酷派台式多轴竞速方向盘。



酷派是知名的高端品牌，北美的专业从事游戏周边配件产品的厂商所推出的，其产品都是得到官方授权并承诺一年质保的行货，而且均还通过了ISO90001国际标准化认证，现在将要介绍的这款Wii台式多轴竞速方向盘应该算是目前Wii方向盘外设类中最高端的产品之一。从其品牌名英文Core Gamer中就能嗅到该厂商专注于核心和品质的理念，即专为核心玩家而打造的精品；而该产品的外观设计也正如其中文名“酷派”一样，充满了厚重酷眩的味道，有很浓的北美风格，其外包装的设计也相当大气和华丽，相当有派头。



这款酷派的台式多轴竞速方向盘的内件包括有方向盘本身和多轴竞速基座,不同于大多数的Wii外设均是采用的白色调,酷派使用了黑色,若不是方向盘正中所留有的Wii右手柄放置槽的话,或许大家的第一眼印象都会觉得其是拉风的360或PS3周边。在外形模具的做工上,由于其本身就符合ISO的标准,再加上得到了官方的授权认证,因此在品质和材质上都相当不错,在整体的外观设计上,考虑到基座的架设,据说也是应用了多种力学原理,且加入了从人体工程学上的考量,为玩家们在用户体验上做到了最大的舒适性和易用性。在模具和材质的选取和打磨上也下足了工夫，方向盘本身采用的是高强度的工程塑料，能够达到一般金属的强度，而且在拼合上也采用的是螺丝固定而非同类产品的胶粘，方向盘表面也打磨得相当光滑，两侧手握处也充分考虑到了使用者的手感。



在安装使用上也很简单，在将Wii右手柄嵌入到方向盘内后，只需要将方向盘扣入到基座轴前端的环锁扣上即可，不需要其他任何的外加零件，并且在拆卸上也同样方便。不过我们注重的是这款周边的整体性能和实用性，而非其外表，方向盘若不连接基座的话也可单独使用，但明显达不到与基座搭配的效果。多轴竞速基座是半折叠的，最大可呈现45度角支撑，而“轴”是整个基座最重要的部分，起到衔接方向盘与基座的作用，弹性控制得相当好，特别是当转动方向盘的时候，还有真实汽车方向盘那样的回转力，这是目前其他“架空”式Wii方向盘都所不具备的特点。在基座底还有四个强力吸盘，用于吸附固定整个基座，使方向盘在操作的时候不移位，给人以稳重感觉，这样也更接近于真实驾车的实感。





专注精致的超技模拟方向盘

名称：Wii 模拟方向盘
品牌：超技 Blazepro
包装内含：方向盘
参考零售价：10 元 RMB
推荐指数：★★★



对于“超技”这个品牌,大家都还很陌生,不过在国际上提到“Blaze”却是赫赫有名,一直受到国外职业玩家和广大游戏爱好者的青睐,在美、英、东南亚等国都拥有相当的市场。而“超技Blazepro”则是“Blaze”在大中华区域所使用的品牌。

从外观上来说,超技的这款方向盘与马车官方同捆的方向盘差不多,国内各正规厂商和山寨厂家也有不少雷同和类似产品,但超技的这款方向盘在做工上达到了比美官方,价格上却超越山寨的高性价比。其以白色的高强度烤漆合成塑料为材质,整个方向盘显得光滑且结实,同样也是采用螺丝固定上下部分,由于整体是白色,与Wii的右手柄在搭配上风格能够保持一致,这款方向盘最大的特点还是在于模具的细节方面,甚至连一些非外表的部分都打磨和处理得很精致,模具的衔接都很完美,找不到任何工艺上的瑕疵,内表面更不会损伤到Wii手柄的外壳,这是其他山寨货们所不能比拟的。同样的，在价格上,山寨货们同样难以与之相比,仅仅10元的售价却能达到官方原版产品同样的水准,这很难不让人动心,就算是这样的价格，其外包装也做得相当精美,让我们感受到这就是Blaze这一正规国际品牌专注于产品和服务的诚意。



在使用安装上，与同类产品一样，手柄槽的四个角上有四个橡胶软垫，可以很合适的将Wii手柄压进去，别小看这个四个小的橡胶软垫,其能够使手柄不大不小正合适的装进凹槽，使之不会因为长时间使用而松弛。方向盘的重量为450克，不轻也不重，既不会因为太过于重而使玩家拿久后手腕产生酸痛感，也不会由于过轻而让人感到没有手感。虽然相比台式方向盘在手感和真实度上有一定差距，但在花样繁多的同类单方向盘中，超技的这款应该算是品质和价格上都极具优势的产品了。基本上，使用这个方向盘的感觉与使用任天堂官方的原装货接近，手感很好。



↑这个方向盘的实际操作感觉不错，算是同类产品中比较优秀的一个。



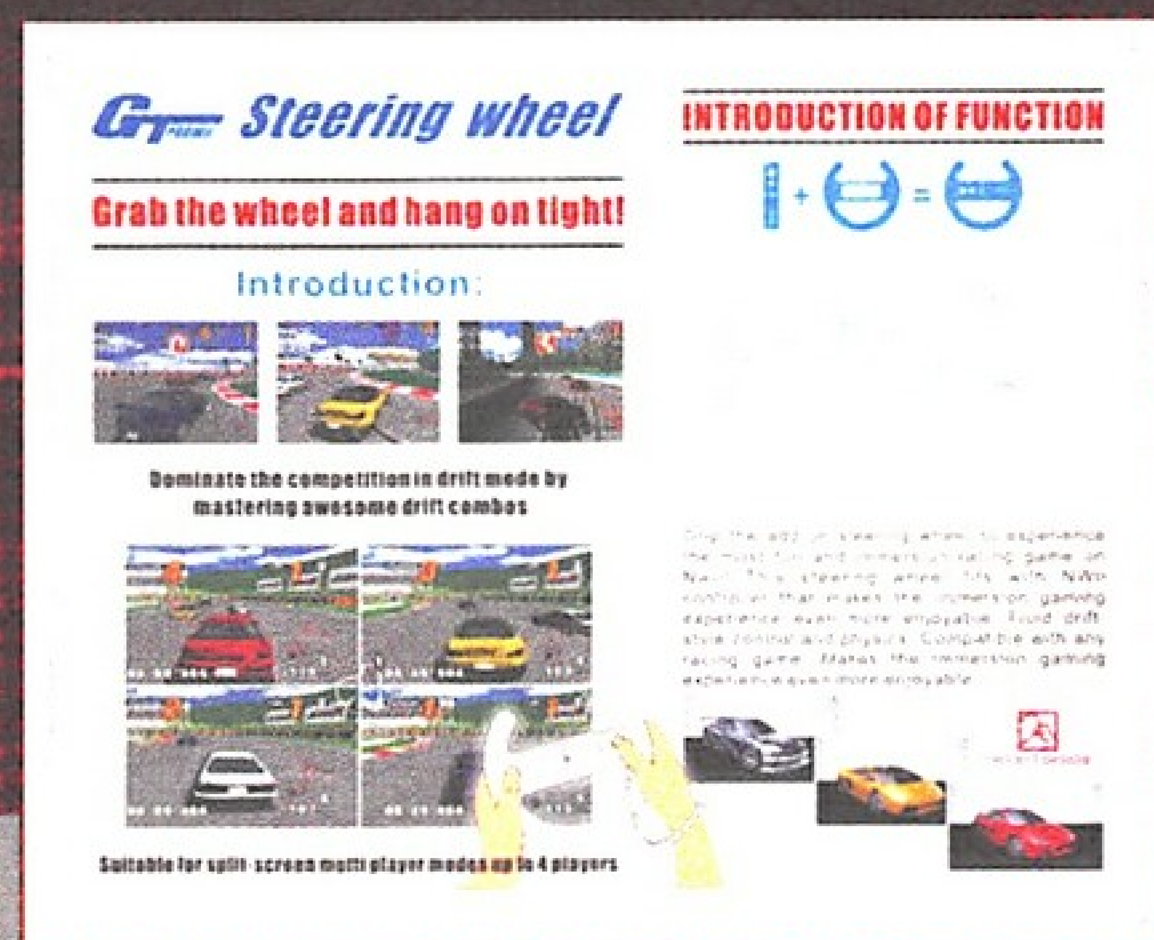
名称：Wii 模拟方向盘
品牌：优之品
包装内含：方向盘
参考零售价：50 元 RMB
推荐指数：★★★★

除了刚才的方向盘之外，还有一款优之品出品的方向盘周边，这个方向盘最抢眼的就是质感方面，采用的材料与真实方向盘接近，摸上去很有开车的感觉。

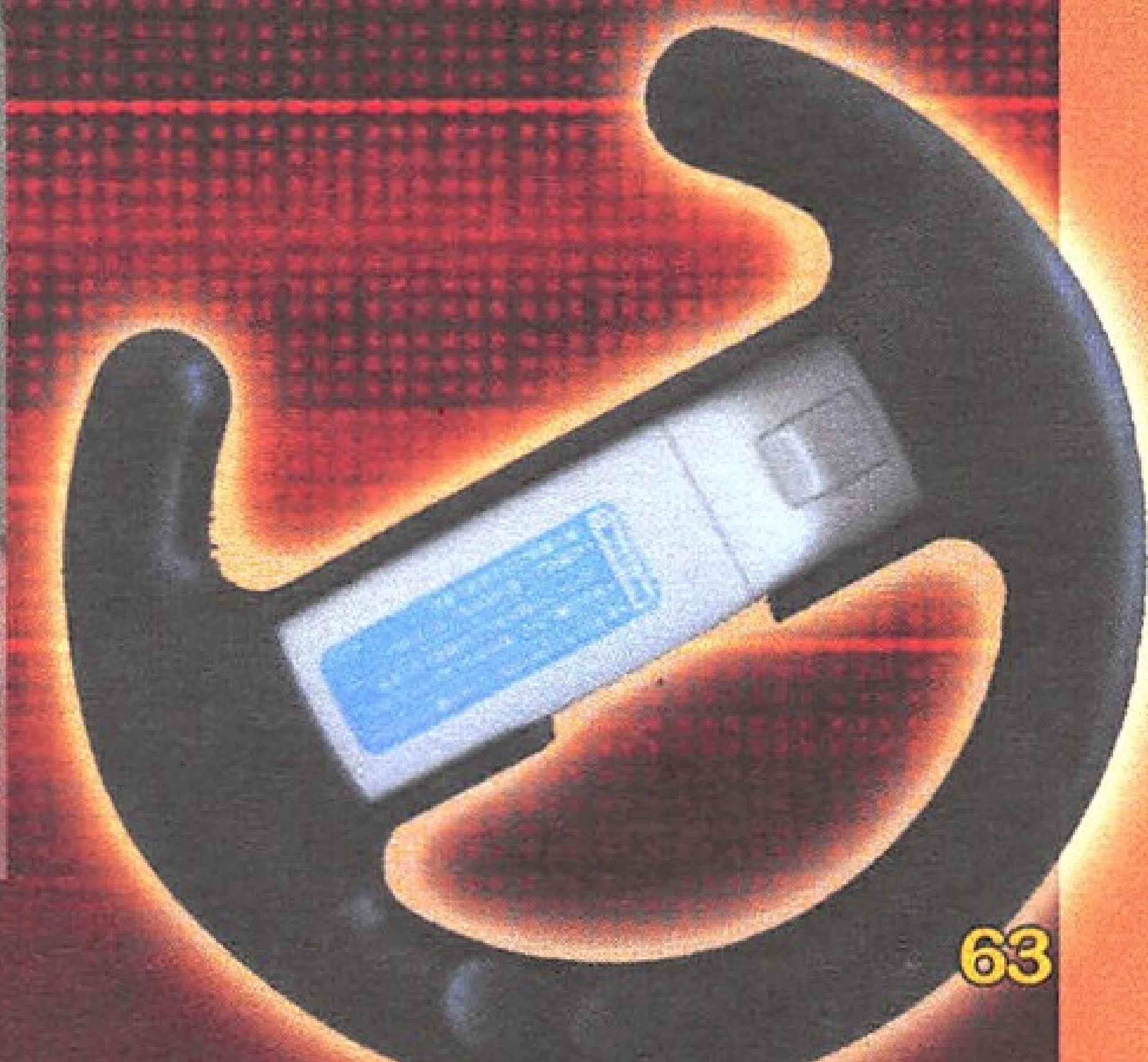
●手感厚实的优之品方向盘

就材质上来说，优之品的这款方向盘是所有同类产品中最好的，完全的磨砂实心超高强度的工程塑料，由于其整个盘把都是实心，在模具灌制的时候就已经铸成了，所以完全不需要进行上下接缝，因而显得更结实、更厚重、更有真实方向盘一样的手感，甚至可以说，这更像是一个真实的汽车方向盘的做工。也正是因此，本款方向盘比一般方向盘稍微更重，接近800克，在控制上也更容易让人把握好方向，并且在手感上更适合男性玩家和欧美玩家。同样作为概念式方向盘的载体，其中间横向的凹槽也是用来放置Wii右手柄，在左右两侧各有一个开孔，是为了使Wii有空手柄的红外遥控头光露出来，以便于精准的控制。在方向盘正上面有“GTprowii”的字样，成浮雕状凸起，这也是同类产品中不多的将Logo标识印于方向盘上的，更显其注重品牌和品质的信念。在方向盘背面的左右各有两个放置手指的凹槽，这完全是考虑到了人体工程学来设计的，与真实的汽车方向盘相当，很考虑最终用户的体验性和舒适性。

优之品，正如其名，是更注重品质的品牌，在各方向盘类产品大同小异的市场里，在各厂家争相模仿比价格的情况下，优之品的方向盘走的则是与众不同的品质路线，其产品也偏向于高端。我们将要介绍的这款方向盘有黑、白两个版本，黑色能让方向盘显得更接近于真实，也符合欧美消费群体的需要，而白色则更能与Wii手柄在风格上搭配得一致。





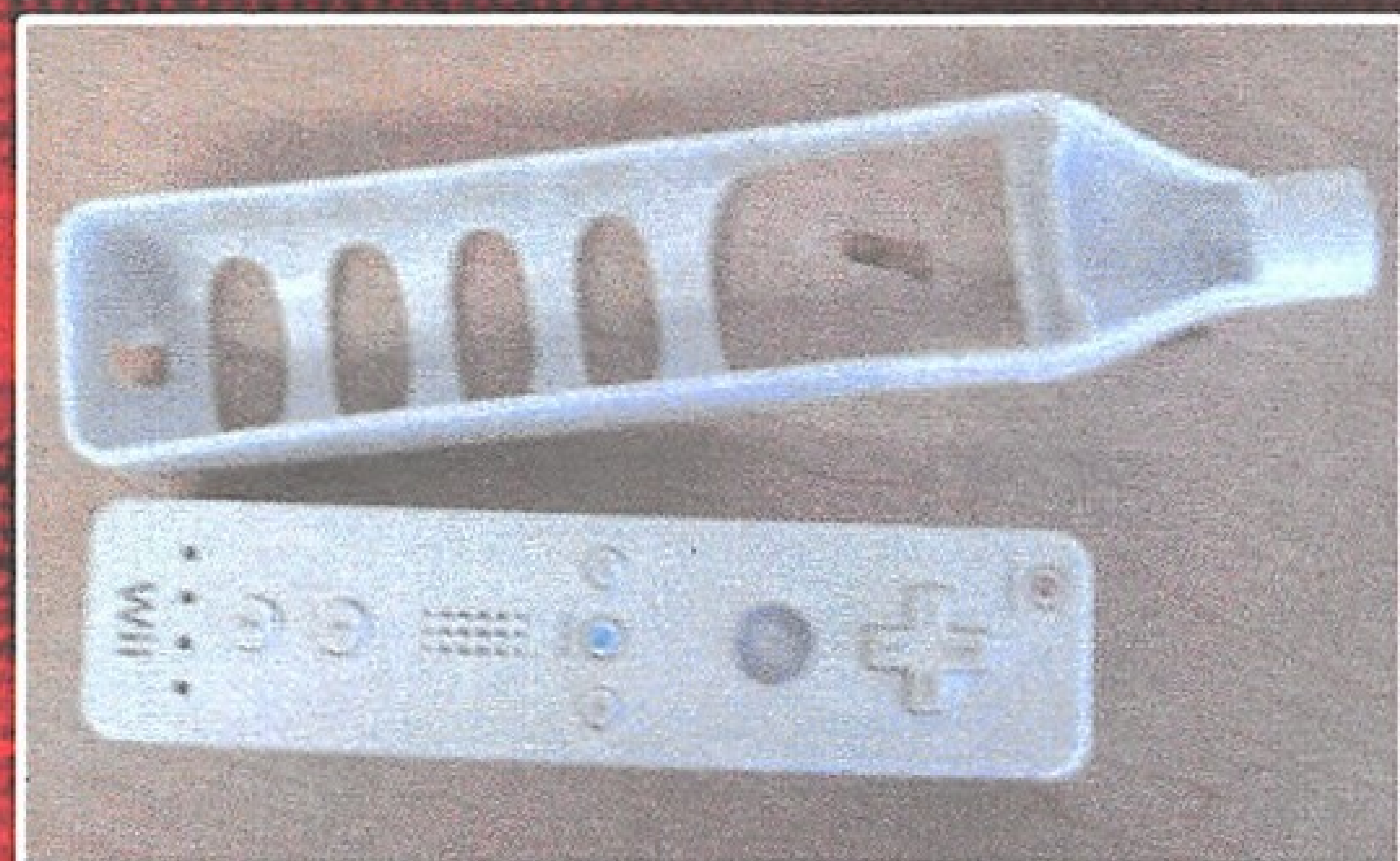


周边百宝箱

●简洁实用的 Pollux 4 合 1 运动套装

名称：Wii 4 合 1 运动套装
品牌：Pollux
包装内含：手柄接槽、网球、棒球、高尔夫球、方向盘
参考零售价：20 元 RMB

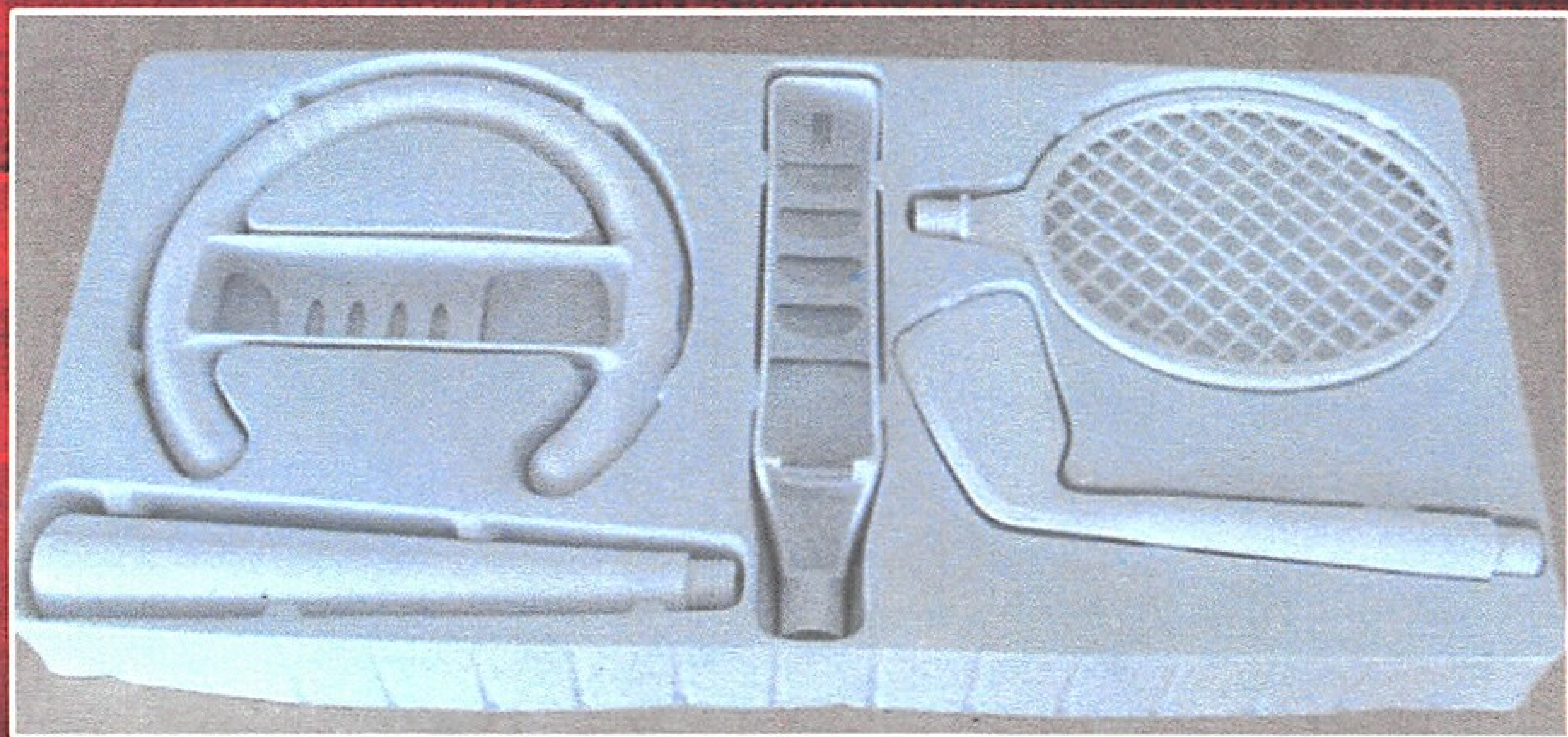




说到Wii中最热门的周边配件，那还当属各类的“运动套装”，其实也就是为了更形象的体感出各运动游戏而增加的拓展外设，其本身的必要性并不大，但会令游戏操作更加得心应手，且带来更多的游戏乐趣，另外也确实能够减小误伤事件的发生。

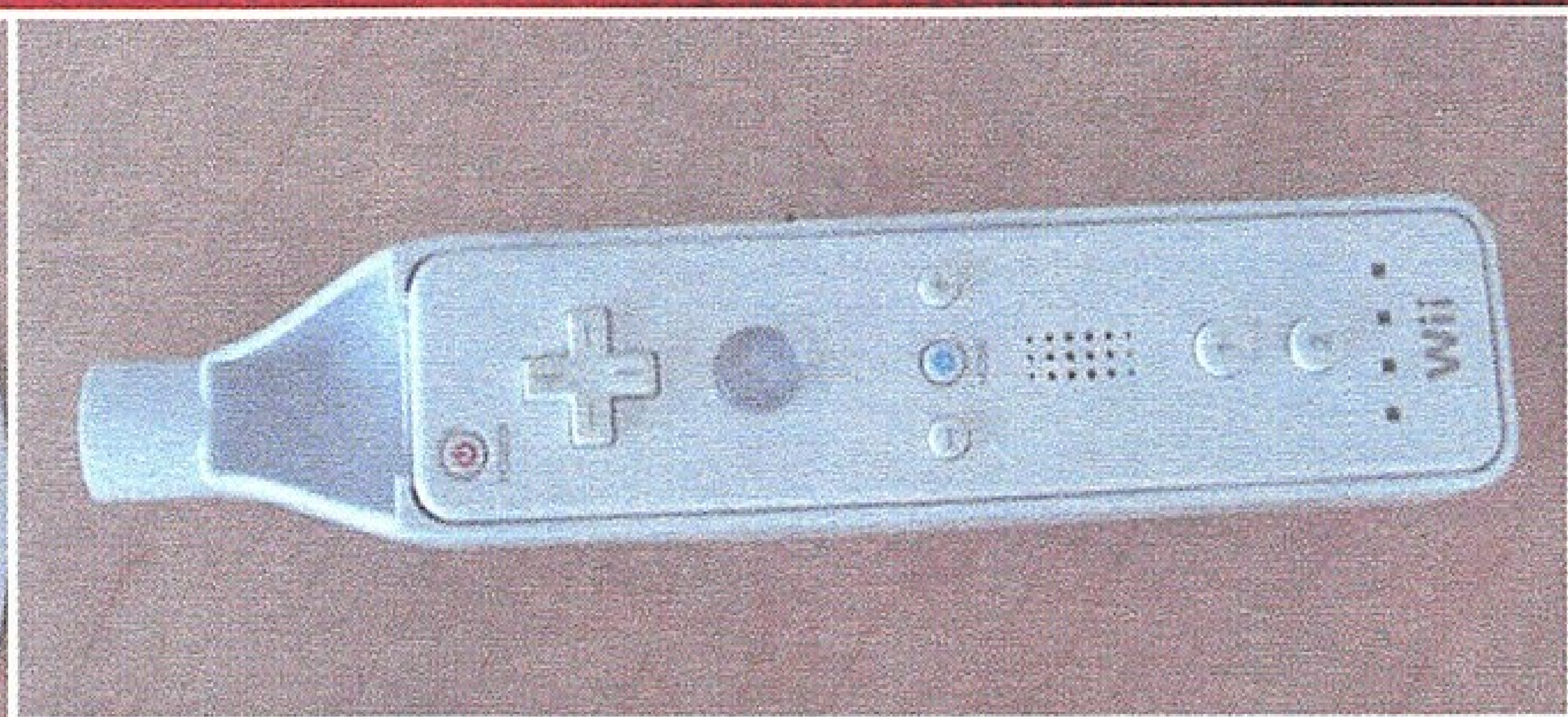
这些运动套装的火热，更多的还是基于《Wii Sports》这款当前全球第一销量的Wii游戏的热销，Wii早期所出现的所谓4合1或5合1之类的运动套装都是周边厂家们针对该游戏而开发的。但随着Wii上运动游戏的种类逐渐增多，再加之奥运会的临近，各种花哨的运动套装如雨后春笋般的涌现出来，而“XX合1”这样的数字也变得更为离谱，甚至还有所谓奥运98合1的套装，看来厂商们为了抢夺市场也确实是费尽了心思，下面，我们就为大家介绍三款比较有代表性的运动套装。

首先，作为“运动套装”，制作商考虑的首先是各种运动项目，之后才能生产出相应的套装产品。像球类运动球杆、球拍，赛车类运动的方向盘等等。Pollux套装正是以这个制作思路设计出来的，其“四合一”的配件就包括了网球、高尔夫、棒球还有赛车这4个运动项目所需要的设备。其中赛车的方向盘与其他类型的方向盘相似，就不重复介绍了。不过作为套装的产品，它的方向盘与其他周边厂商的方向盘相比，也没有太突出的优势。整个产品套装的特点主要还是体现在其他几件周边上面。这里面的几个球类运动的产品都是配合Wii遥控器使用的，因此它们的握柄是统一的遥控器连接套，玩家可以将遥控器放进套内然后再把手柄与其他部分组合，在玩Wii Sports之类游戏的时候，可以发挥出模仿的作用。



←这就是套装里的4件产品，有一个统一的握柄，与Wii遥控器连接，之后可以搭配其他部件使用（方向盘除外）。

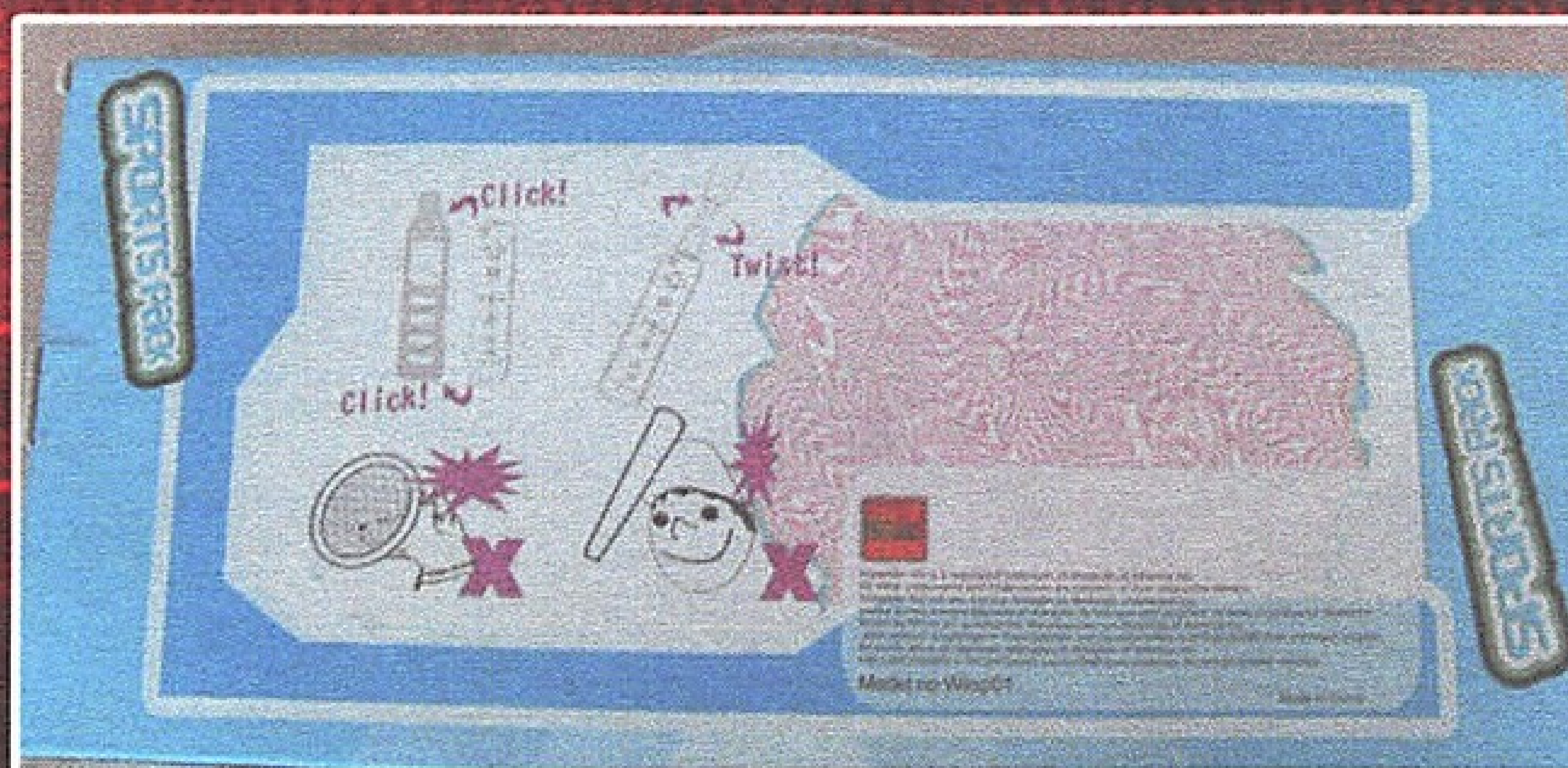


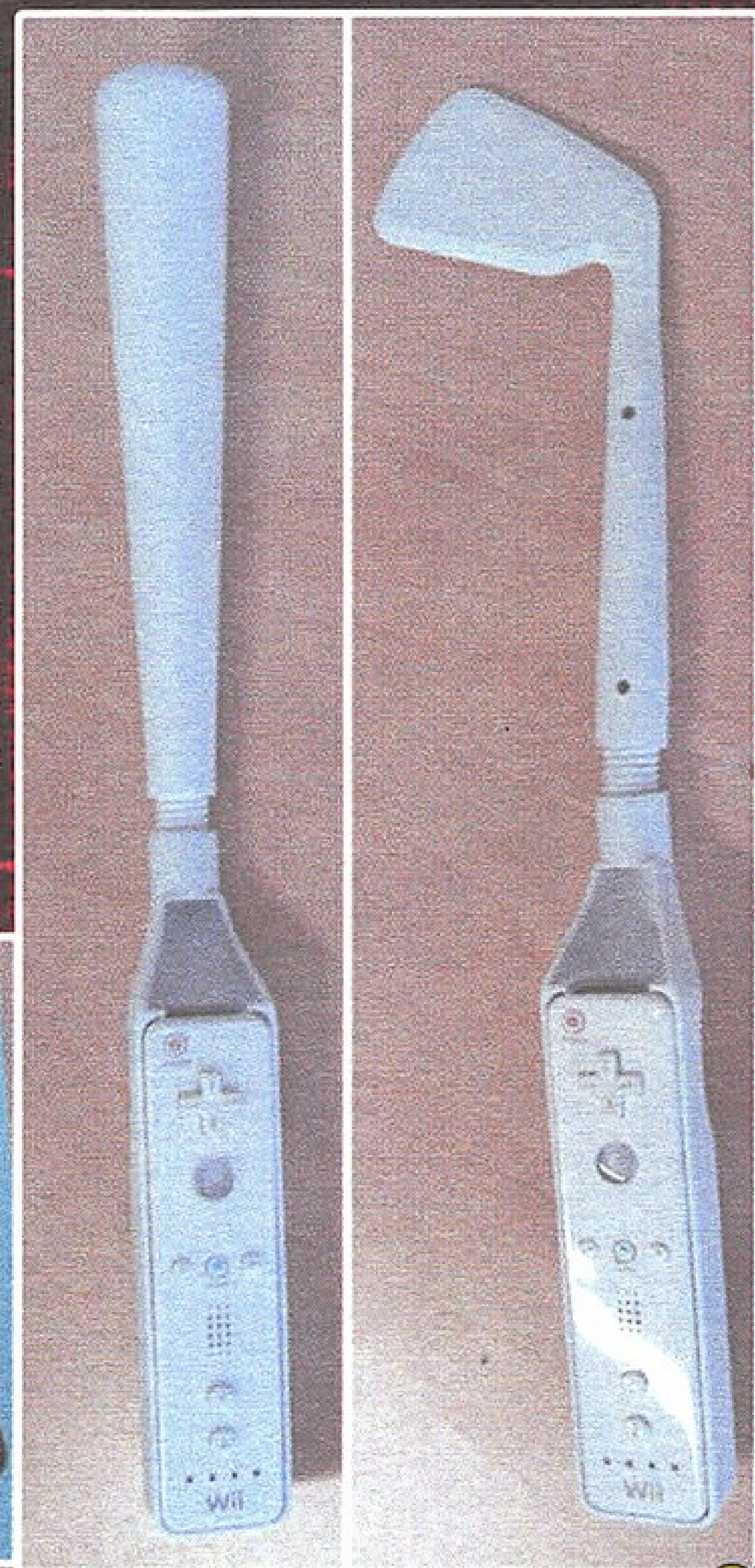


在材料上来看的话，全部使用白色的磨沙塑料，可以防止手滑，材料缺乏一定的强度，不过拿起来到是很轻盈。手柄接槽是最主要的部件，用于将Wii右手柄置于其中，接槽上方有螺旋凹槽，这是连接手柄接槽与网球、棒球和高尔夫部件的重要关节，只需要像扭螺丝一样将各部件的旋转头旋入手柄接槽上的凹槽即可相连，这样也就组成了一个完整的“运动器材”。

不过这款配件在旋头和凹槽部分的模具做工还略有欠缺，有时连接起来比较卡，要是能打磨得更光滑一些就好了。除了网球、棒球和高尔夫外的第4个配件则是方向盘，其外形和功用与我们前面介绍的方向盘差不多，不过毕竟不是专业的方向盘配件，所以在材质和做工上自然是与前面的专业单独的方向盘外设相比的，模具和手感上都有不小的差距。但是价格是这款运动套装的最大优势，不管怎么说，运动套装都应该是大家必备的周边哦。

市面上4合1套装甚多，而这里介绍的Pollux的这款4合1运动套装应该算是同类产品中性价比较高的，其内含物包括有Wii右手柄接槽、网球拍部件、棒球棍部件、高尔夫球杆部件、方向盘。虽然外包装很简易，但内含部件的做工材质都还不错，特别是网球拍部件、棒球棍部件和高尔夫球杆部件都设计得比较小巧，特别适合女生使用，但是总归是不够大气，对于真正想模拟出运动效果来的朋友们来说，或许会觉得缺乏一点气势吧，网球拍甚至就像苍蝇拍一样，打起来还是没有太大感觉，毕竟产品的重量也是一个问题，不过或许这样能将万一出现的误伤减小到最低损耗吧，如果真把周边设计得与球拍一样大小的话，在比较狭窄的空间内玩起来会十分费力，而且还有破坏周围环境的危险。





精致品质的超技 4 合 1 运动套装

名称：Wii 4 合 1 运动套装
品牌：超技 Blazepro
包装内含：手柄接槽、网球、棒球、高尔夫球、方向盘
参考零售价：40 元 RMB

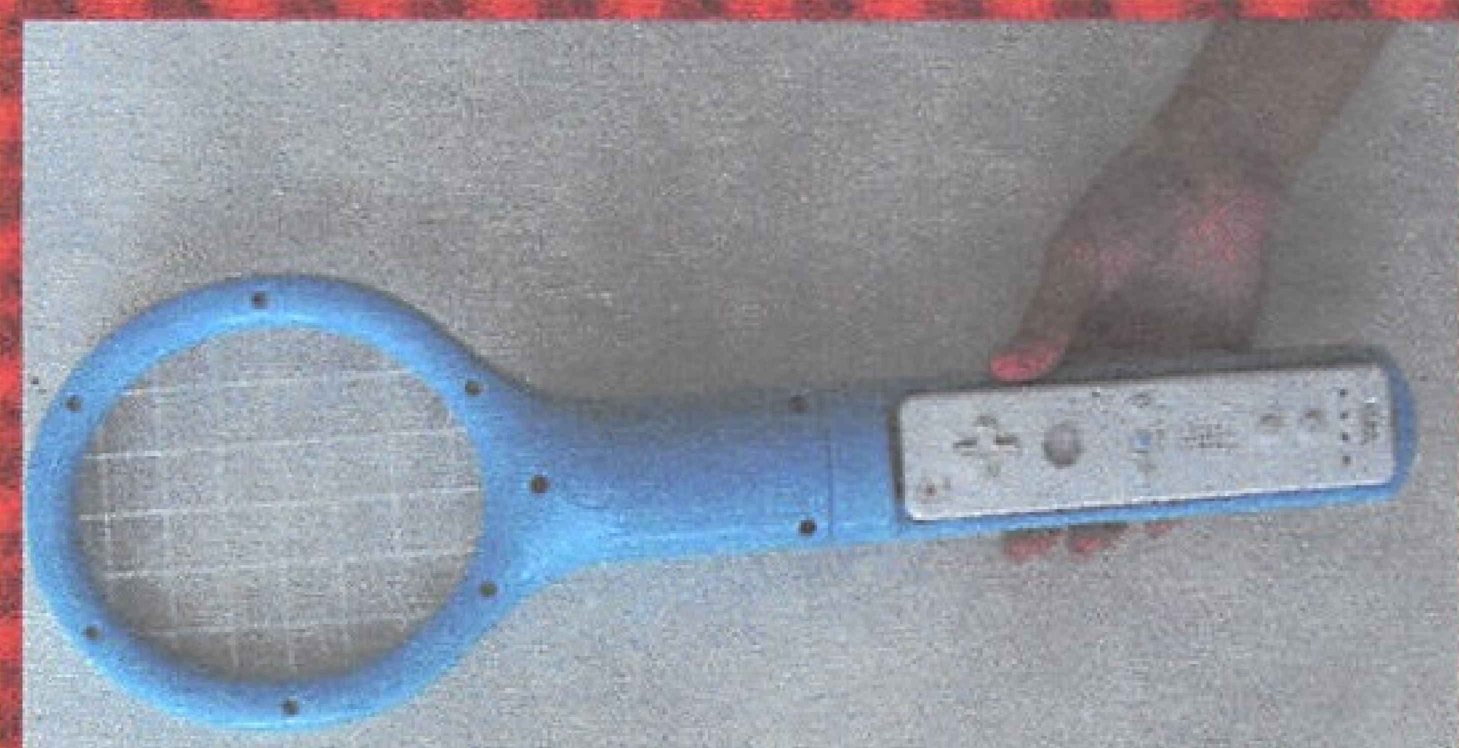




前面我们已经介绍过,超技的品牌始终是把产品的品质放在首位,追求细节,而现在我们要给大家介绍的超技这款Wii 4合1运动套装,则是对此最好的诠释,看到这个产品才知道原来配件也可以做到如此的出色和细致入微。

就组成部件上来,与各类4合1运动套装都是一样的,不过超技的本款相比之下显得大气得多,无论是大小、外形、材质等,都更接近真实器材,特别是棒球棍也做到了真实比例1：1的实物大小。







作为最核心的手柄接槽,本款套装的几大特色都体现在这里,由于同类产品采用凹槽和旋转头的方式来连接,这对模具的做工极为考量,若要做得完美还的确具备一定的难度,不过超技在这里却另辟捷径,采取更为牢固和简便的按扣的方式。将需要连接的部件正对手柄接槽上方的凹槽放进去,右旋后其就会被手柄接槽上的按扣给锁扣住,从而牢固的相连,取下的时候也仅需按住按扣然后左旋,相当的方便。刚才我们提到过,超技这款套装的材质打磨得相当光滑,不过我们却完全不用担心因为光滑而可能手滑的问题,因为在手握处加上了一整层灰色的防滑磨沙布,搭配起来既显得美观,又能吸汗防滑,确实是很注重用户体验的设计。在几个部件上,除了那个真实比例的棒球棍外,还有同样讲究追求真实的网球拍,之所以这么说是因为其真的是用尼龙绳织出了网,而不是同类产品采用塑料制成的苍蝇拍,就算不用于Wii游戏,这个网球拍虽不能用来打真实的网球,但用来当作羽毛球拍还是绰绰有余了。至于高尔夫球杆,则还可以伸缩调整杆长,最长可达50cm,还是相当受用了。应该说本款运动套装属于高端外设适合追求品质手感的玩家，自然其价格相比同类产品也略高一些，但总的来说还是物有所值的。

●有线上网连接器

名称：Wii USB 高速上网连接器
品牌：May Flash
包装内含：USB 上网连接器
参考零售价：80 元 RMB
推荐指数：★★★

毕竟不是每个玩家家里都那么方便的拥有无线路由或热点,所以Wii的上网问题也确实是个不大也不小的麻烦,不过周边厂商们到是第一时间就应运而生了针对这个问题的解决方案——Wii有线上网连接器配件。其优点在于,只要您家的电脑是与Internet相通的,那么无论您是否拥有无线网络,都可以通过此周边将Wii与您的电脑相连,借助于您电脑的网络以有线的形式接入到互联网中去。

除了对于没有无线网络的Wii玩家们需要这个配件外,而对于有无线网络的Wii玩家们来说其实也有难言的烦恼,因为连接Wii网络的中心服务器往往都在国外，再加上无线网络的不稳定性，所以往往我们都会痛苦于Wii无线上网速度慢且缺乏稳定性、容易掉线……



而现在这款俗称Wii USB高速上网卡的周边将能为您的Wii建起一个有线高速的网路连线，而其也可以被用来作为一个简单的网络适配器。只需将该上网连接器的USB端插入到Wii主机上的USB接口处，然后用普通网线将其另一端与路由器或Modem相连即可。

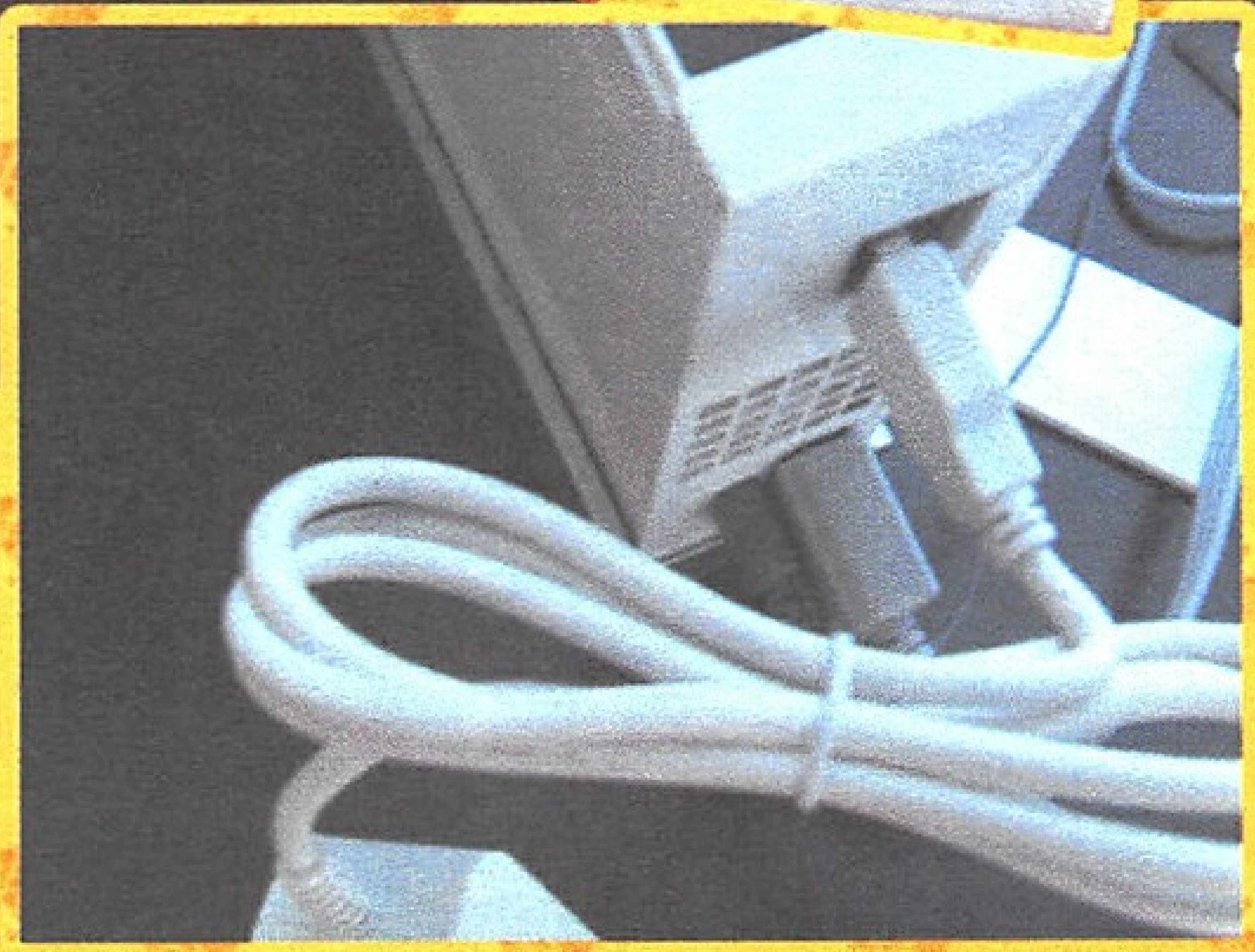


从外形上来看，该上网连接器一头是USB线，另一头则是一个有网线接口的适配器盒，采用的是白色PVC材料的外壳，而其整个关键就在该适配器盒中，也就是起到将网络信号转换为USB输出的形式，而USB也正是Wii目前最适合于外接的端口。

在连接上如此简单，其在使用上的效果也更是相比无线路由有明显改善，最大的特点便是在于网络的稳定性大大增强，几乎不再出现以往经常掉线的情况，而且在速度上也有了明显的改善，再也不必担心每每在升级的关键时刻出现掉线的情况了。

总体说来,Wii连接网络的方式不外两种：使用任天堂官方出产的Wi-Fi连接器,或者使用USB的网线连接装置。由于Wii采用了专用的网卡设计,所以普通的USB网络适配器是无法直接给Wii使用的。而任天堂的原装网卡又不便宜,好在现在我们可以使用这个组装周边连接上网了,这东西唯一的麻烦就是玩家们的电脑网线一般不在电视机旁边,在使用的时候必须引根线过来。





部件丰富的22合1 Pega奥运套装

名称：Wii 22合1奥运套装
品牌：Pega
包装内含：若干共计22件
参考零售价：100元RMB
推荐指数：★★★★



首先这款Pega的奥运套装在包装上就显得很华丽，而且“22”这么大的数字也挺有气势的，再加上奥运当前的火热形势下,这样的应景配件的推出确实是很讨巧。

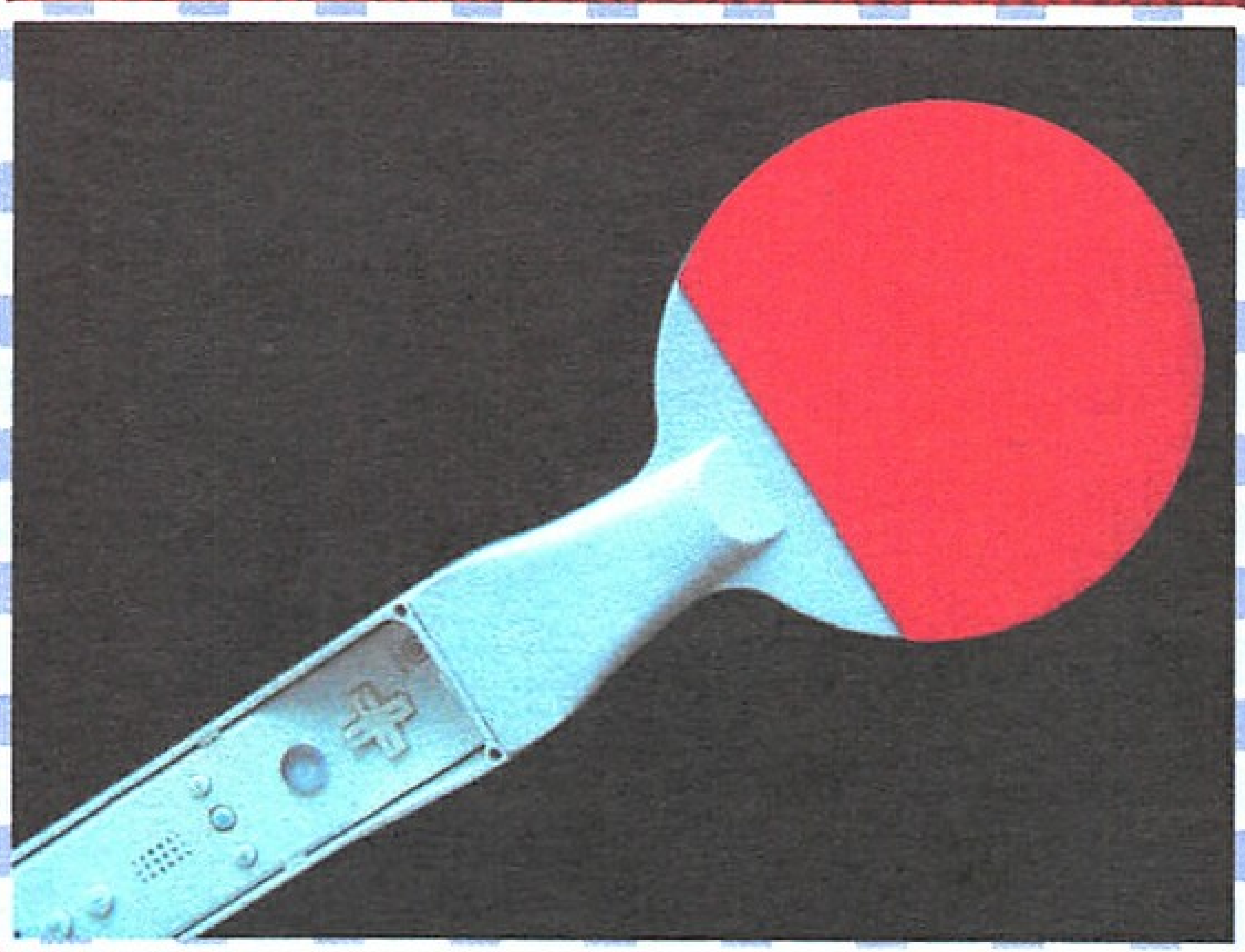
虽说是号称22合1，但并非就是有对应22项运动的部件了，而可以理解成是总数有22个配件的“大礼包”，不过单论针对运动的配件的话，到还是比4合1等传统运动套装多出不少。想一次买齐各种手柄周边配件的玩家可以选择这款套装。



本套装内的手柄接槽同样设计得很出色，手柄放进去松紧度刚好，它的内部四周都有很小块的泡沫棉来起到运动过程中的缓冲作用，可以有效的保护置于其中的Wii右手柄。



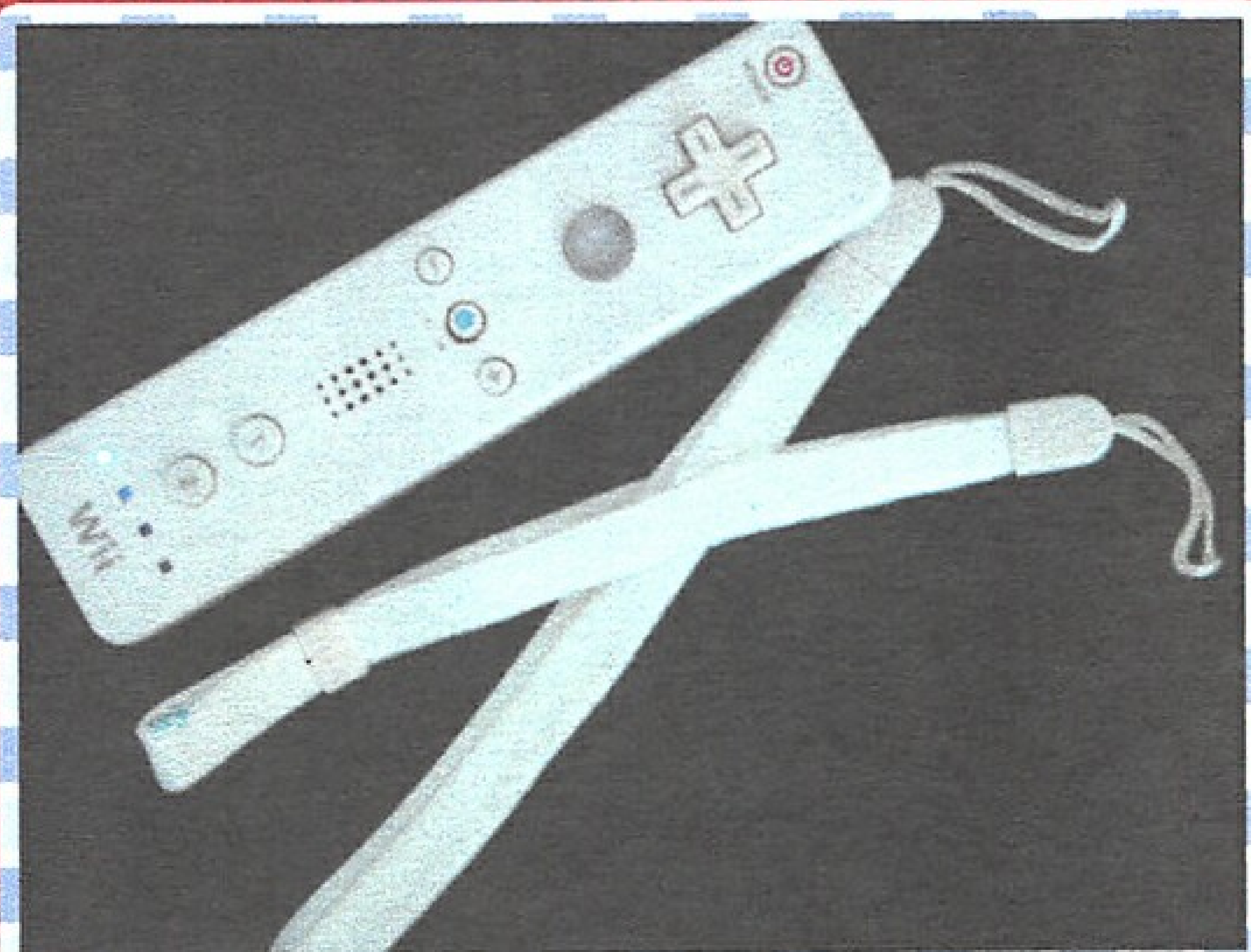
其外观设计上不会影响到按键的操作和手柄前端的无线感应器的效果。而手柄接槽与外设器材的衔接处采用咬合设计，中间的咬合按钮更使其牢固不易松动，但也不会出现难以插拔的情况。本套装有5个用于Wii遥控器的模拟摇杆外设，以增强方向控制上的手感；还有黑、蓝两色的2块右手柄电池后盖，该后盖是特别加有一层橡胶防滑层的，能够很好的起到防止手滑的效果；另外还有一些Wii可能用到的小配件。



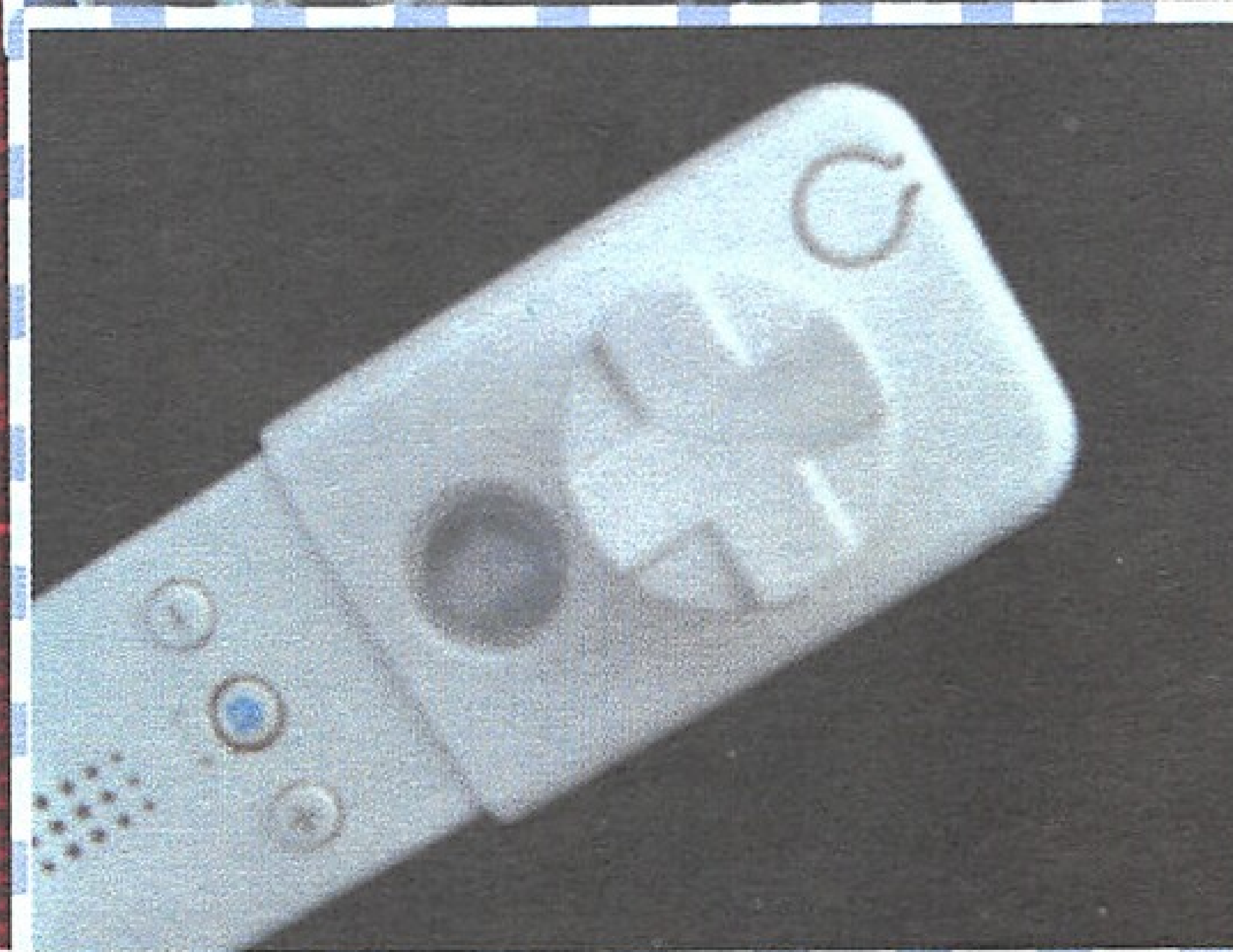
这款22合1套装全部部件都是白色，用料做工却毫不含糊，采用高品质工程塑料制作外壳,工程塑料是高强度、耐冲击性、耐热性、硬度及抗老化性均优的塑料，敲上去绝不会有空空的感觉，就算是大力挤压后，也无丝毫破损,甚至连轻微的变形也都没有。表面打磨得很光滑，唯一的不足是个别配件的衔接处还略有毛刺。配合游戏的部件除了网球、棒球和高尔夫外（没有方向盘），还有台球杆、乒乓球拍、枪等，外形和模具都还算比较大气，特别是网球拍应该是同类产品中最大的了，当然要是碰到羽毛球的游戏也可以用，但高尔夫球杆也可以算是同类产品中最短的。

比较有特点的是乒乓球拍，比真实球拍略小一些，但正反面却着实贴有真实球拍的双面胶皮，也分别是红黑两色，甚至可以将其当作一个Mini型的真实乒乓球拍来使用，再加上Wii右手柄后整个拍子的手把会增长不少，到是适合惯用横拍的人使用。至于台球杆，是三截可拆装的杆子组合起来的,完装长度接近80cm。

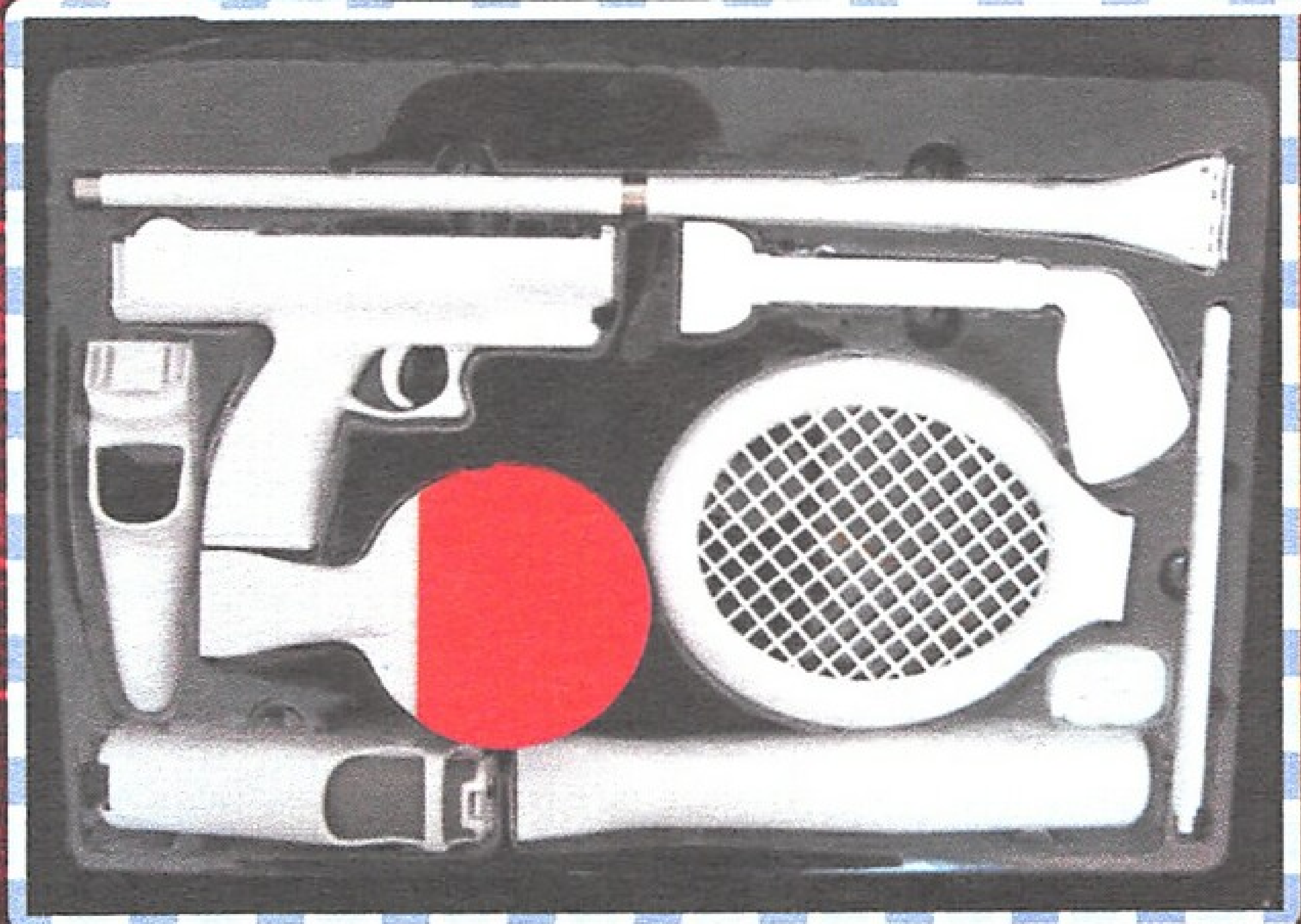
至于枪，在专业性上，相比于市场上单卖的各类光枪自然还是有一定差距，不过作为基本的用途的话还是绰绰有余了，特别是相比于官方为生化4而发售的那款光枪的话，就会觉得本枪已经相当受用了，枪的扳机是直接靠在右手柄的B键处，而本枪还有一个专门的接驳左手柄“鸡腿”的配件——左手柄接槽，这也是考虑到某些射击游戏是需要左右开弓的，使用这个套件玩《西部快枪手》这样的游戏比较顺手，因为如果单用遥控器的话，必须按A键才能开枪，但是接上左边的鸡腿之后，就可以按B键模拟真实的扳机了。除此之外，还有很多游戏也对应这个周边。

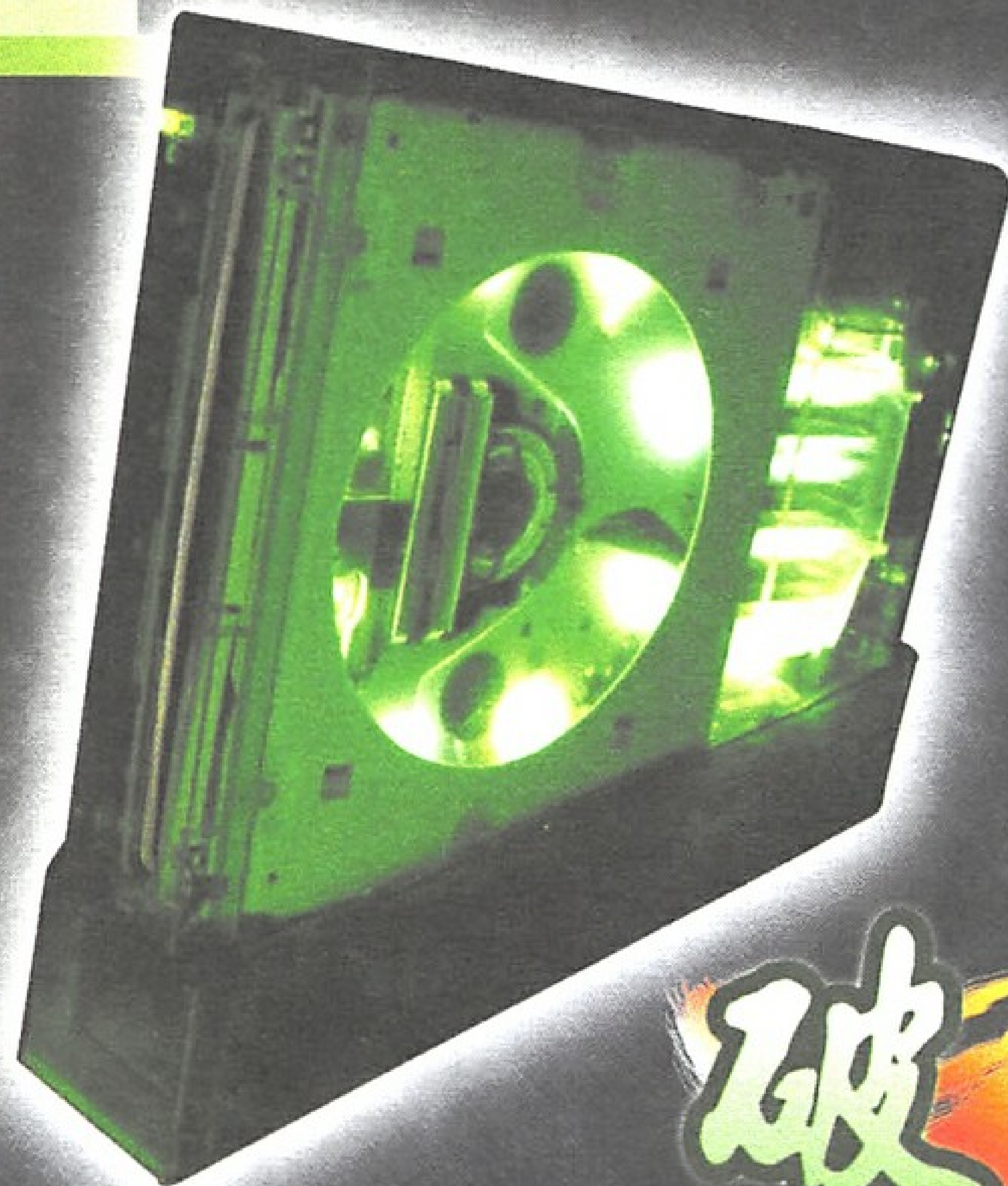






综上，以上三款Wii运动套装也是目前市场中特点最为明显和最有代表性的产品，比如若是重视性价比的可以选择Pollux的4合1套装；若是对品质、做工和手感都有较高要求且接近真实运动器材的话，超技的4合1套装是最为符合的；再若是最求较为齐全的运动套装且质量也不错的话，那么就可以考虑Pega的奥运22合1套装了，而且其内还配有很多实用的小配件，玩家们可以利用这些配件保护自己的主机。





游戏主机的软件破解是许多玩家最为关注的一件事情。通过对游戏主机的研究，破解者们可以用自己的智慧打破硬件商强加给主机的条条框框，从而更好地发挥主机的功能。这其中对玩家们影响最大的就是自制软件和各种游戏辅助程序的安装了。像Wii上的官方模拟器Virtual Console(虚拟主机)和下载游戏Wiiware，都是我们关注的内容。

文/WiiBBS.COM灵魂守卫

破解频道

Wii的下载游戏现在以VC和WiiWare为主，而XB360的Xbox Live和PS3的PlayStation Network都提供各自不同的原创游戏下载，但是任天堂并不打算把原创作品的范围局限在那些第三方游戏开发商提供的游戏，同时也启用一些小有规模的游戏制作团队或制作人提供的游戏作品。因此，Wii的原创游戏当中会有一些小而丰富，但很具有想象的小游戏。

什么是虚拟主机VC游戏？



VC就是Wii的Virtual Console（虚拟主机）频道，是指任天堂为Wii开发的官方模拟器。玩家可以通过Wii网络付费下载的方式，玩到20多年来任天堂的系列主机如FC（NES）、SFC(SNES）以及N64上发售的许多熟悉的名作。本来这个服务是只限于任天堂自己的电视主机平台的，但是经过任天堂与一些前硬件厂商的合作，SEGA、NEC等曾经和任天堂竞争的主机制造者也为虚拟主机平台提供游戏了。目前加入虚拟主机阵营的机种还有SMS、MD（世嘉）、PC-E（NEC）、NEOGEO（SNK）以及MSX(兼容性电脑，初代《合金装备》就是这上面的作品)。玩家通过任天堂官方网络下载游戏，只能在Wii上运行。

如何玩到虚拟主机的游戏？

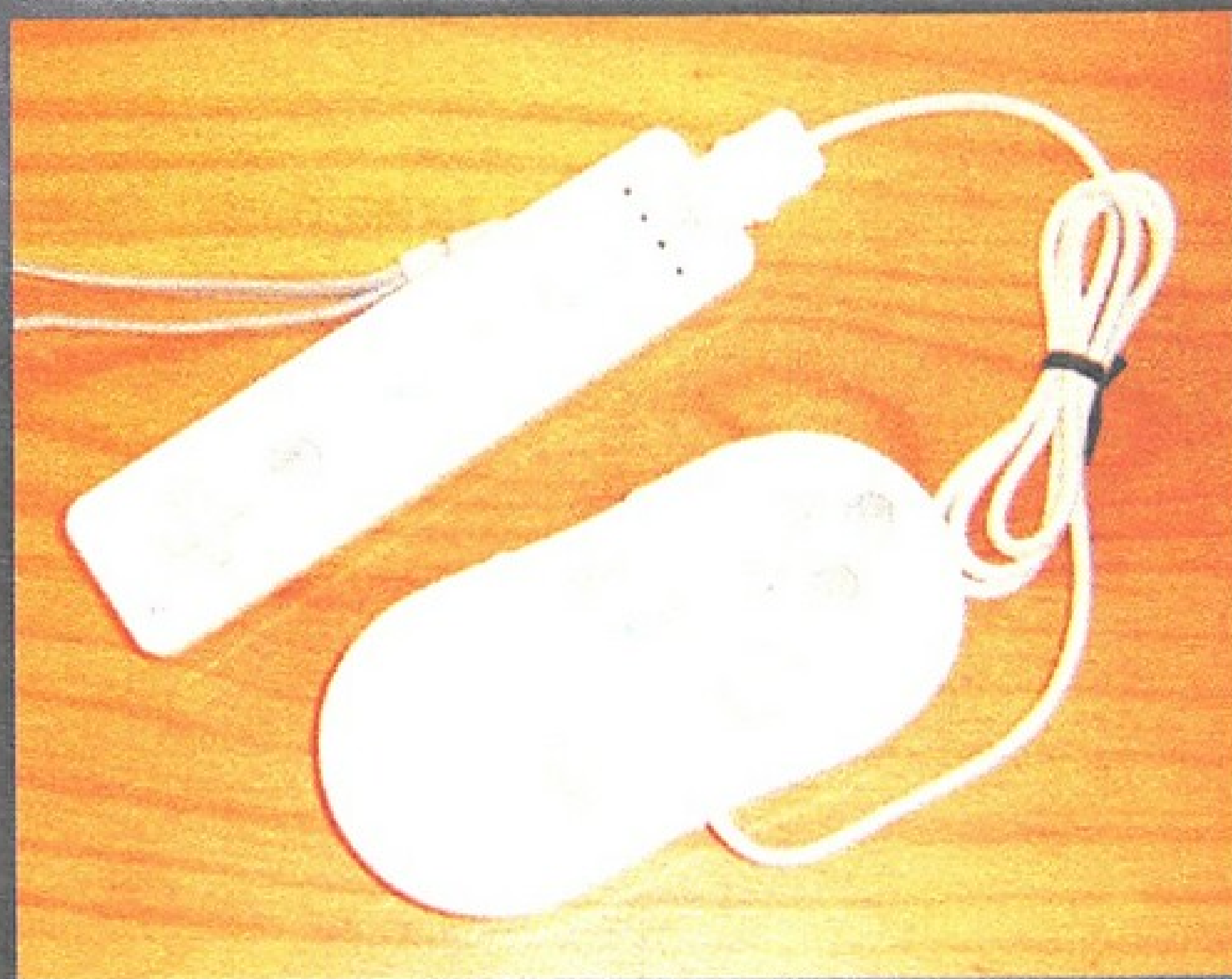


目前唯一正规的玩到Wii虚拟主机游戏的方式就是支付任天堂公司发售的Wii Point点卡进行购买游戏。Wii Point（WP）是任天堂网络的支付方式，按照不同地区，其点数的价格不同。现在1美元对应100WP，而1日元对应的是1WP，现在有1000点、3000点、5000点等3类点卡存在.但是由于国内并没有发售这些点卡，所以购买比较困难。另外，通过国际信用卡也可以买到WP，对于国内玩家来说，这也不是人人都能做到的。目前网上有帮助人代购VC游戏的商家，他们一般是自己先购买VC游戏,之后以赠与的方式将游戏通过任天堂网络“送”给付钱的玩家。

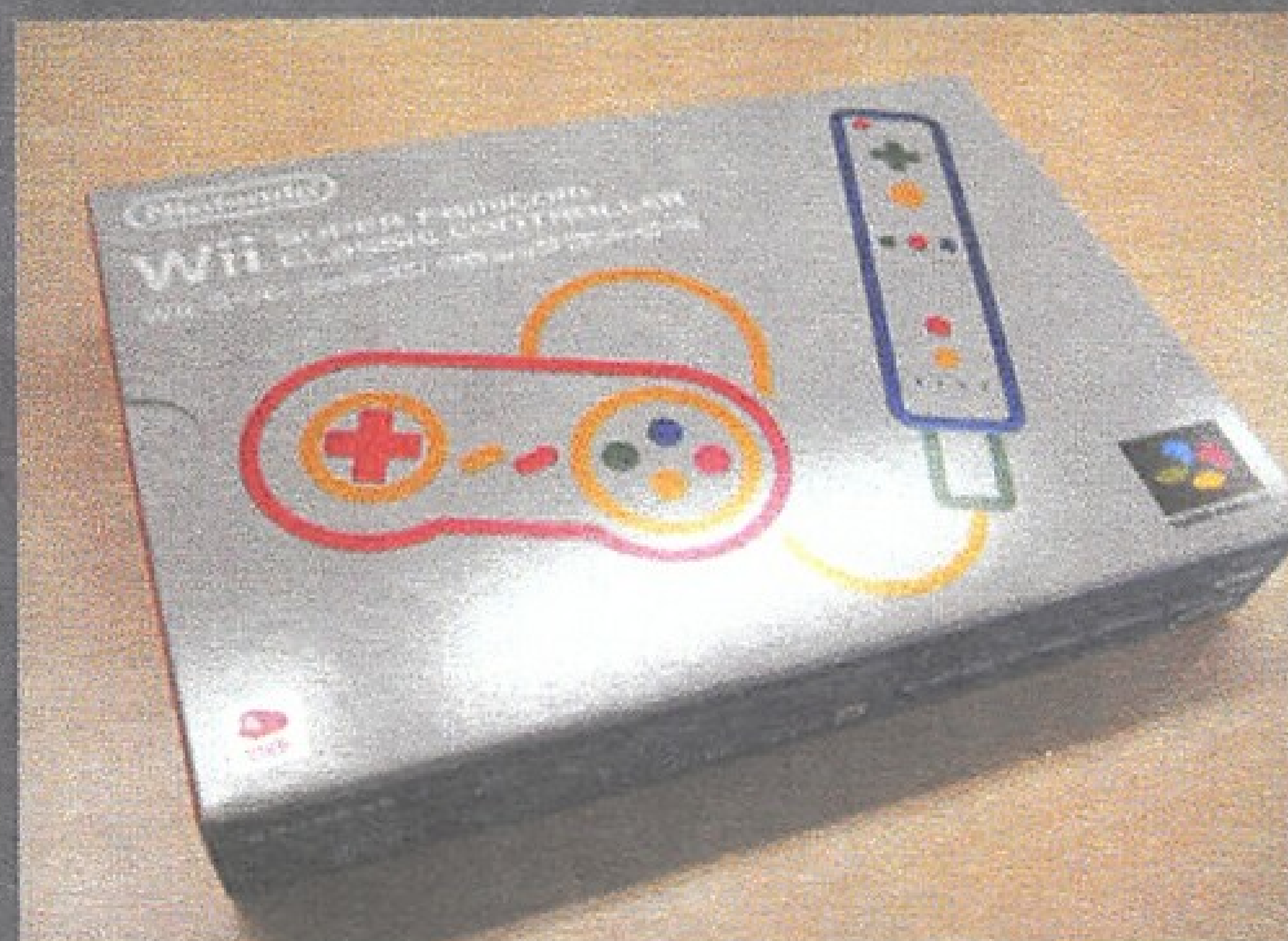
不过有一点需要特别注意，由于各国之间汇率不同，WP对应的实际金额也有差异，所以各个版本的主机只能下载与本国主机区码相同的游戏。简单地说，Wii的虚拟主机游戏受到的限制还是很多的。

不过除了上述途径之外，还有一种方式。那就是通过HACKER的破解，将虚拟主机游戏封装成WAD的文件格式发布到往上，玩家们把这些WAD文件down下来放入SD卡内，利用《塞尔达传说 黎明公主》游戏漏洞，运行光盘进行安装,安装之后游戏就会以Wii频道的方式出现在主机界面上。

玩Virtual Console用什么操作？



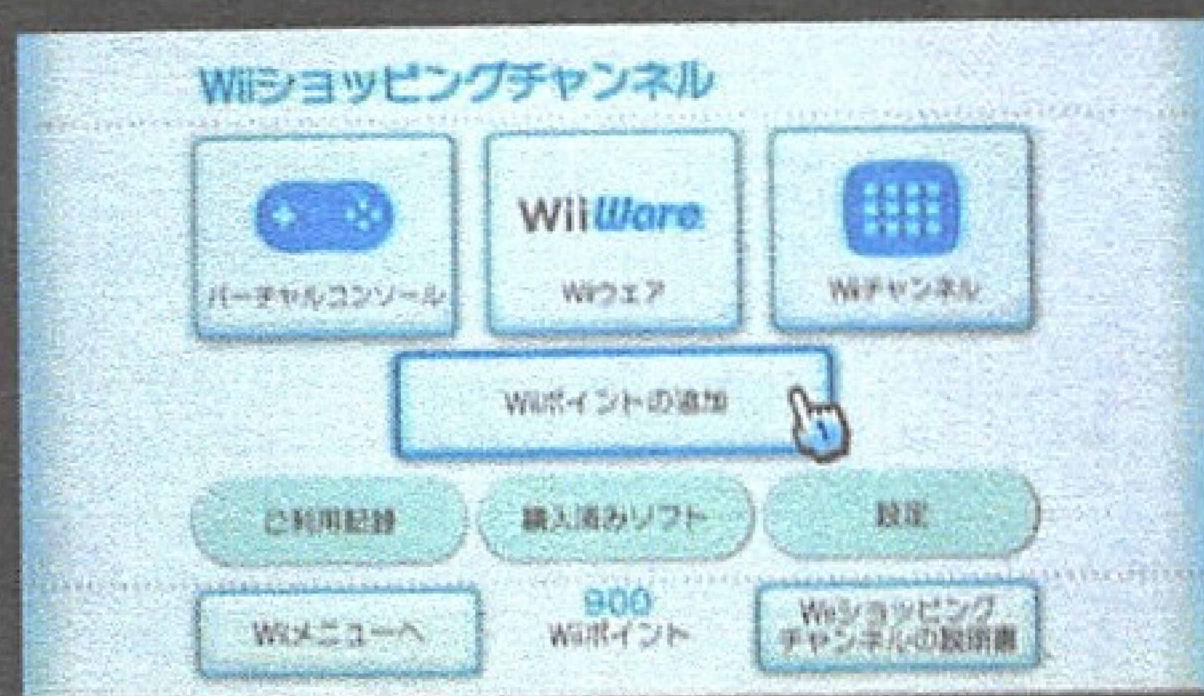
Wii的操作方式前无古人，而虚拟主机的老游戏显然不能用双节棍玩。还好这个模拟器支持Wiimote，玩家在玩FC模拟器的时候可以横握遥控器，像玩FC手柄一样操作，十字键与数字1、2的键位与FC手柄极其相似，所以玩起来十分顺当。但是要玩其他一些机种的游戏的话，就有些别扭了。目前Wiimote直接对应的模拟器有FC、MD、PC-E等，而SFC、N64等主机就必须使用其他手柄才能玩。任天堂公司为Wii专门定制的经典手柄（Classic Controller）是一个不错的选择，NGC手柄插在Wii上也可以起到和经典手柄相同的作用。NGC手柄价格较为便宜，而且手感也很不错。但是在玩SFC模拟器的时候,会感到有些别扭。主要是因为NGC手柄上ABXY键的配置与SFC相差较大，在玩同时需要使用几个按键的游戏的时候,NGC手柄就显得相形见绌了。所以最适合玩虚拟主机的当然还是无线的经典手柄啦！只是任天堂JS本性难改，一个经典手柄折合人民币得100大几,国内JS们更是变本加厉。所以大家还是从网上购买吧，有一些中古的经典手柄卖的也不贵。



什么是Wiiware游戏？

Wiiware是任天堂新出的可以通过网络付费下载直接到Wii上玩的游戏。就如同PS3和XBox 360的下载游戏的道理一样，玩家可以通过付费的方式玩到一些原创的游戏。这些游戏没有实际载体,全部保存在Wii的内置存储记忆体中。

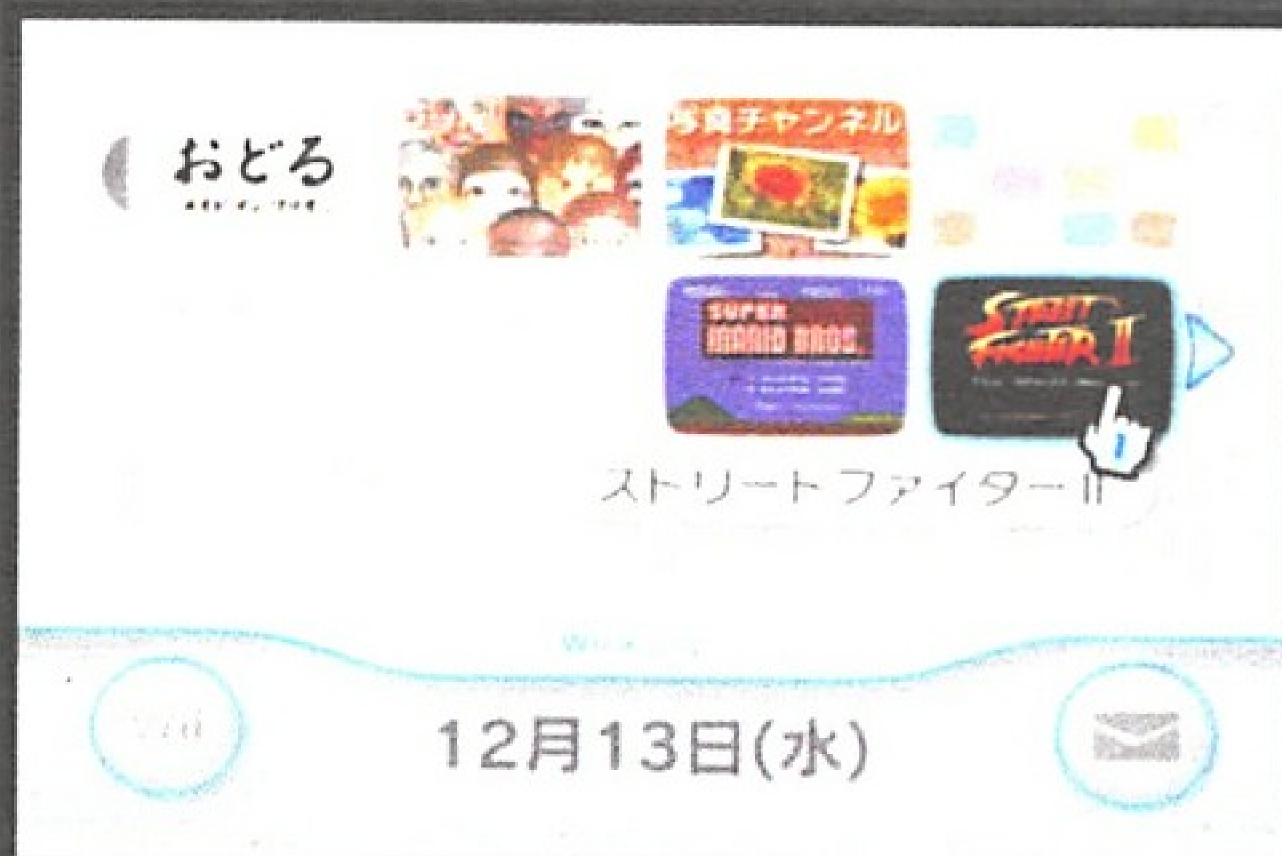
Wiiware的付费方式与VC虚拟主机游戏基本相同,玩家同样需要购买Wii点卡，并通过网络进行支付。所有原创下载游戏的测试、评估、除错乃至价格制定工作都将由任天堂全面掌控，但开发商或制作者需要对游戏的分级和安全性做出保证，以确保Wii游戏的统一性。与PlayStation Store和Xbox Live游戏相比，Wii没有内置硬盘，主机自带的存储体容量有限，而Wiiware的游戏容量又较大，所以同时要在主机内存储较多游戏就显得比较吃力了。



Wiiware的前途与对游戏界的影响

下面笔者就这类付费游戏谈谈自己的看法及对Wii主机将来的一些看法。

老一代的游戏制作人毕竟有退休的一天，在



这里申明一点，我不是看不起这些前辈，毕竟我也是玩他们制作出来的游戏长大的。然而Wii所提供的付费游戏下载平台正好给新的游戏制作人提供了一个全新的平台，这个平台不仅仅是提供了一部分的收入，应该比较少吧，但是不能不说这个平台给新的游戏制作人提供了全面、直接面对市场竞争的一个崭新渠道，我相信这些原创游戏创作者，通过这个全新的渠道,了解到自己的游戏深受大众喜爱，也许就可以促成他前往游戏业界发展的动力，并且因为作品有经过市场考验,对制作公司来说也可将其视为准战斗力，从而塑造出玩家、公司和制作人三赢的局面。在任天堂方面，每年都会针对学生族群举办"任天堂游戏讲座"，让学生们知道这个产业的迷人之处,而在最近更决定了要用DS Station的DS下载服务,让玩家可以自由的下载参与讲座学生的作品,当这些参与讲座学生的作品受到大家关注的时候,可以通过媒体的力量，采访游戏制作人的背景，创作游戏的过程及创作过程中遇到的困难，来提升游戏其知名度，使得他成为各大游戏制作公司都需要的人才，同时也繁荣了游戏市场。

记得以前玩任天堂游戏的时候，全部都是单机类游戏，然而现在Wii主机实现了网络互联的功能，但是游戏大多是体育、格斗、收集类游戏,也希望任天堂多多开发些不同类型的网络版本游戏，当然自身网络环境也是很重要的，所以在网络这块有部分人也就只能望而却步，虽然我在这里说起来简单，也知道做起来并不容易，大家就当我发发牢骚吧。

VC与Wiiware游戏的安装

安装VC和Wiiware游戏的方法有多种，其实也就是运行wii自制软件的方法。在这里将向大家介绍利用《塞尔达传说 黎明公主》的方法安装Homebrew频道，之后再安装VC和Wiiware游戏的方法。

首先说一下这种安装方法的原理和优点。因为安装Wii的频道，必须运行破解者制作的软件,而运行自制软件的方式最常见的则是利用《塞尔达传说 黎明公主》的漏洞进行安装。从理论上说，VC和Wiiware游戏的安装文件wad都是可以直接用这种方法安装的，但是每安装一次都必须使用一次塞尔达的光盘，而且安装起来也不是很轻松，所以不如先安装Homebrew频道，再利用该频道里的WAD Manager对各种wad文件进行安装。而且Homebrew还支持模拟器、媒体播放器、全区码等功能，所以对于用Wii玩自制游戏的玩家来说，Homebrew频道是必装的。

所需下载的文件

1、下载可以在3.3系统上或你所对应的系统上运行的最新Twilight Hack存档
http://hbc.hackmii.com/dist/twilight-hack-v0.1-beta1.zip
说明：解压后得到private文件夹，将private文件夹复制到SD卡根目录下。

2、下载The Homebrew Channel-beta8.rar
http://hbc。hackmii.com/dist/the_homebrew channel-beta_8.tar.gz
说明：解压后将boot.elf复制到SD卡根目录下。

3、下载hbc-apps.rar
http://hbc.hackmii.com/dist/hbc_apps.tar.gz
说明：解压后将apps文件夹复制到SD卡根目录下。

4、下载wad-manager v1.1.rar
http://wii.waninkoko.info/
说明：解压后将其中后缀名为.elf的文件改名为boot.elf，然后将wad-manager文件夹复制到apps文件夹目录下。

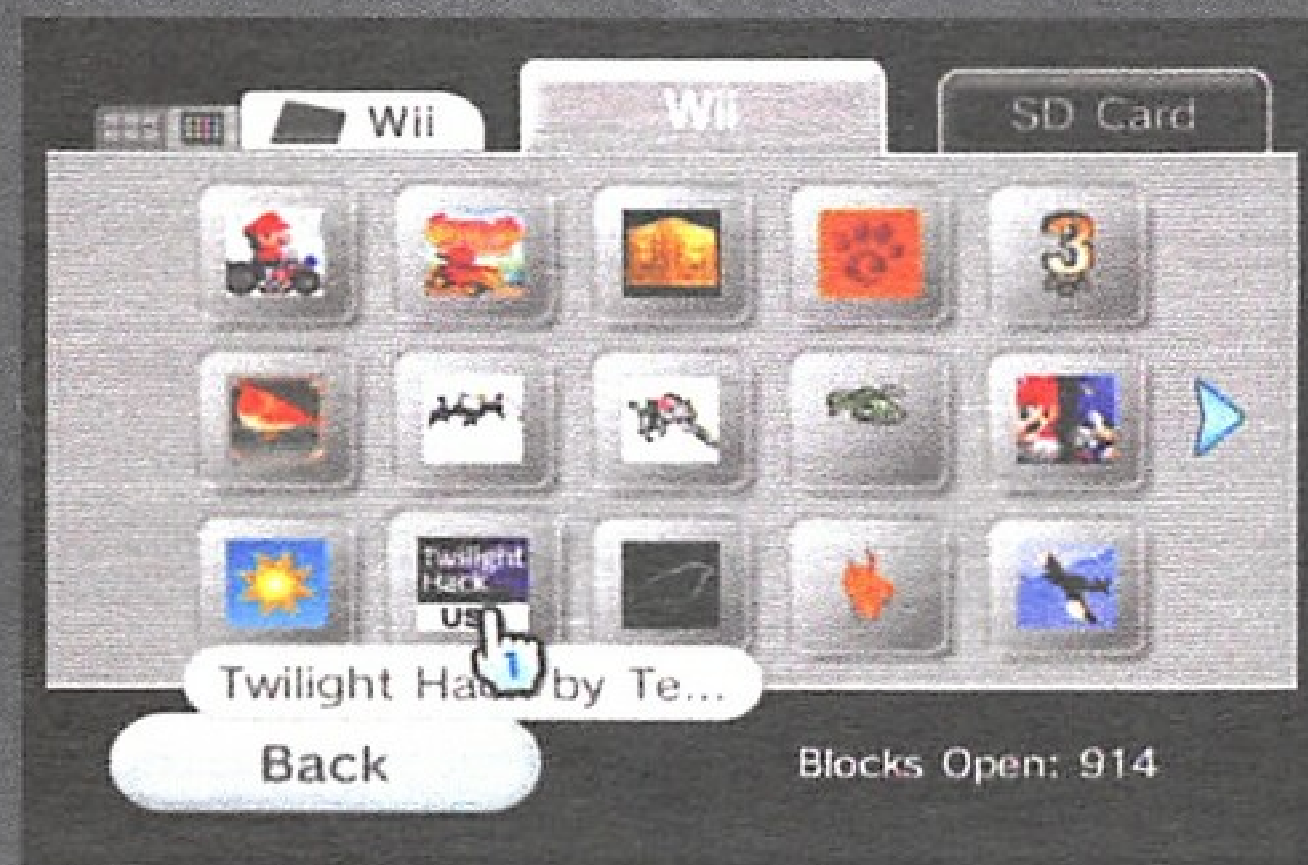
5、把你需要实现全区破解的正版游戏文件即后缀名为.wad全部整理到一个文件夹里，然后把这个文件夹改名为WAD文件夹，最后把WAD文件夹复制到SD卡根目录下。有很多VC和Wiiware正版游戏都可以从网上下载，所以你可以下载很多VC和Wiiware游戏进行安装，只要不超过Wii

主机的内存。本次测试内容为五个日版游戏，因为测试主机是美版的，在这里我们放进去的五个日版游戏尚未转换，先不去管它们，在后面我讲完怎样转换之后,在将它们放入WAD文件夹里。
6、下载free the wads和VCFrii Game Code And Region Free Patcher这两款软件中任何一款软件,它们作用的不同在于：前者是处理后缀名为wad的文件,后者是处理后缀名为tmd的文件。这两款软件就是实现改全区功能的软件，例如你下载了FC美版的游戏，你想要在日版的机器上玩，那么这两款软件就能实现你跨区的功能。
备注：最后在你的SD卡根目录下，你会有apps，private，WAD,boot.elf这3个文件夹和1个文件。千万看清楚是复制到SD卡根目录下还是其他新建的文件夹内，以免造成不必要的错误。free the wads和VCFrii Game Code And Region Free Patcher其中任何一款软件下载好后，先在你的电脑中安装好，以便后面使用。

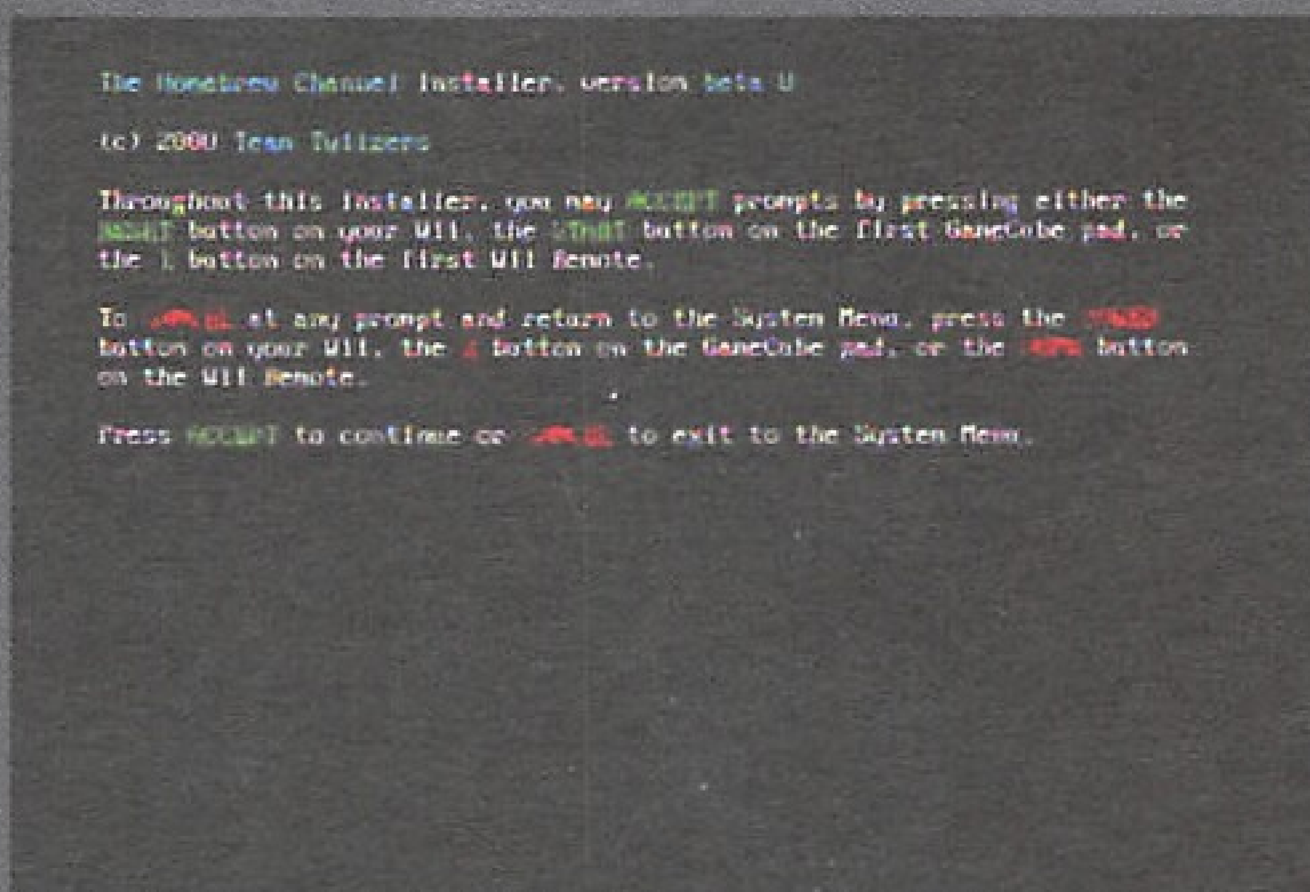
在Wii主机上安装Homebrew Channel

可能很多人都知道《塞尔达传说 黎明公主》的漏洞,这个所谓的漏洞到底是什么，是如何使用的呢？那大家还记得《塞尔达传说 黎明公主》游戏一开始和林克在湖边搞怪的那个大叔吧？漏洞就是和他有关。大家一定知道应用漏洞需要读入专用存档，那么这个存档到底是什么呢？载入这个存档后，你就会看见那个大叔站在你面前，你控制林克走上前去按A和大叔说话进行表白，这个时候Wii主机就会黑屏。这就是一直在说Twilight Hack，也就是漏洞。

下面我就简单介绍下Homebrew Channel的安装步骤：
1、首先把SD卡插入Wii主机，然后把《塞尔达传说 黎明公主》游戏光盘也放入主机。进入Wii系统，点击左下脚Wii图标，再连续点三次左边



的图标，最后进入Wii和SD卡存储空间，在SD卡内，你可以看见三个图标：Twilight Hack (JPN)存档、Twilight Hack (EUR)存档、Twilight Hack (USA)存档。安装你主机所对应的Twilight Hack存档，测试机是美版的，自然选择Twilight Hack (USA)存档进行安装，点击Twilight Hack (USA)存档进行安装后,按Home键返回Wii系统,此时你就会看见多了个Twilight Hack(USA)图标。
2、随后进入《塞尔达传说 黎明公主》游戏，点击Stare选择进入游戏，读取第一个存档进入游戏，千万别点第二个存档进入，在当时测试的时候我选择过第二个存档进入过游戏，结果死机，但是具体原因不明，选择第一个存档进入游戏后,这时你就看见在湖边搞怪的那个大叔了吧，上去和他对话或者一出来就往后面跑，这两个步骤都可以触发Wii主机黑屏，当然你也不要害怕，此时便进入了《塞尔达传说 黎明公主》游戏的漏洞，这时候你的屏幕会呈现如下图所示的情况



根据游戏屏幕上的提示一步一步的进行安装，按下主机的RESET键或者右手柄上的1键或者GC手柄的START键或经典手柄的+键，确认同意后开始安装，安装完毕后，返回Wii系统这时你会看见多了一个Homebrew Channel图标。



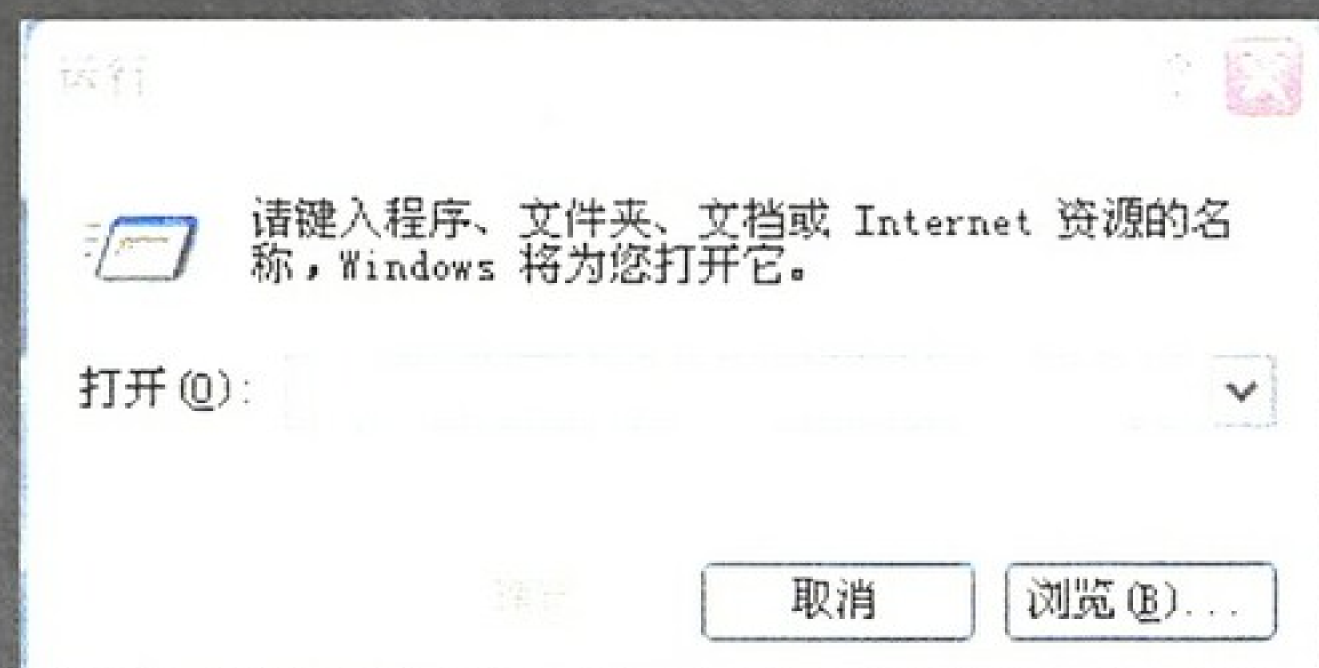
利用软件，对游戏程序进行跨区转换

And Region Free Patcher这两款软件中任何一款软件，对游戏程序进行跨区转换。

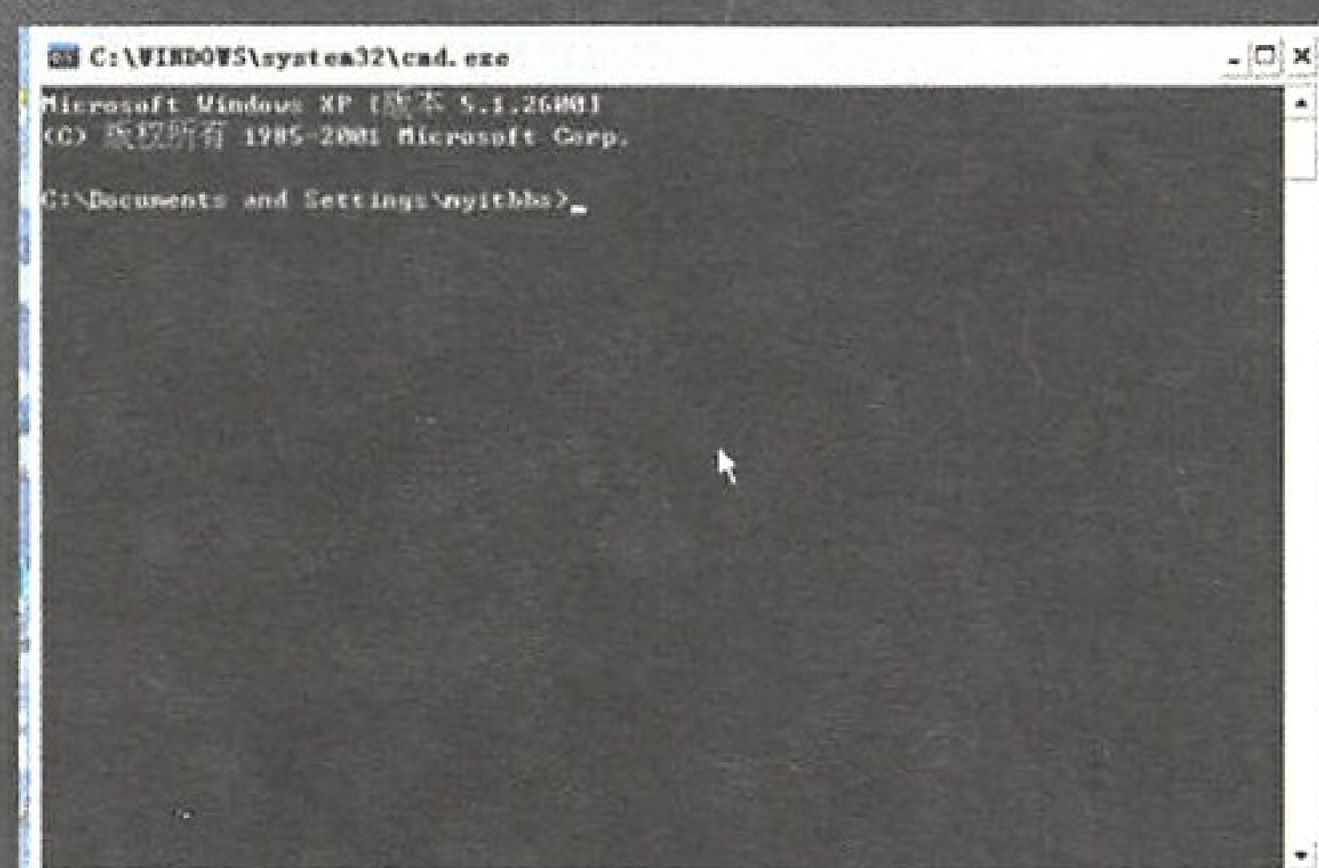
1、在你的电脑上安装free the wads和VCFrii Game Code And Region Free Patcher这两款软件，利用你的电脑完成对你所需要在Wii主机上安装的游戏进行跨区转换。

方法一：利用软件free the wads对游戏实现跨区转换的过程。

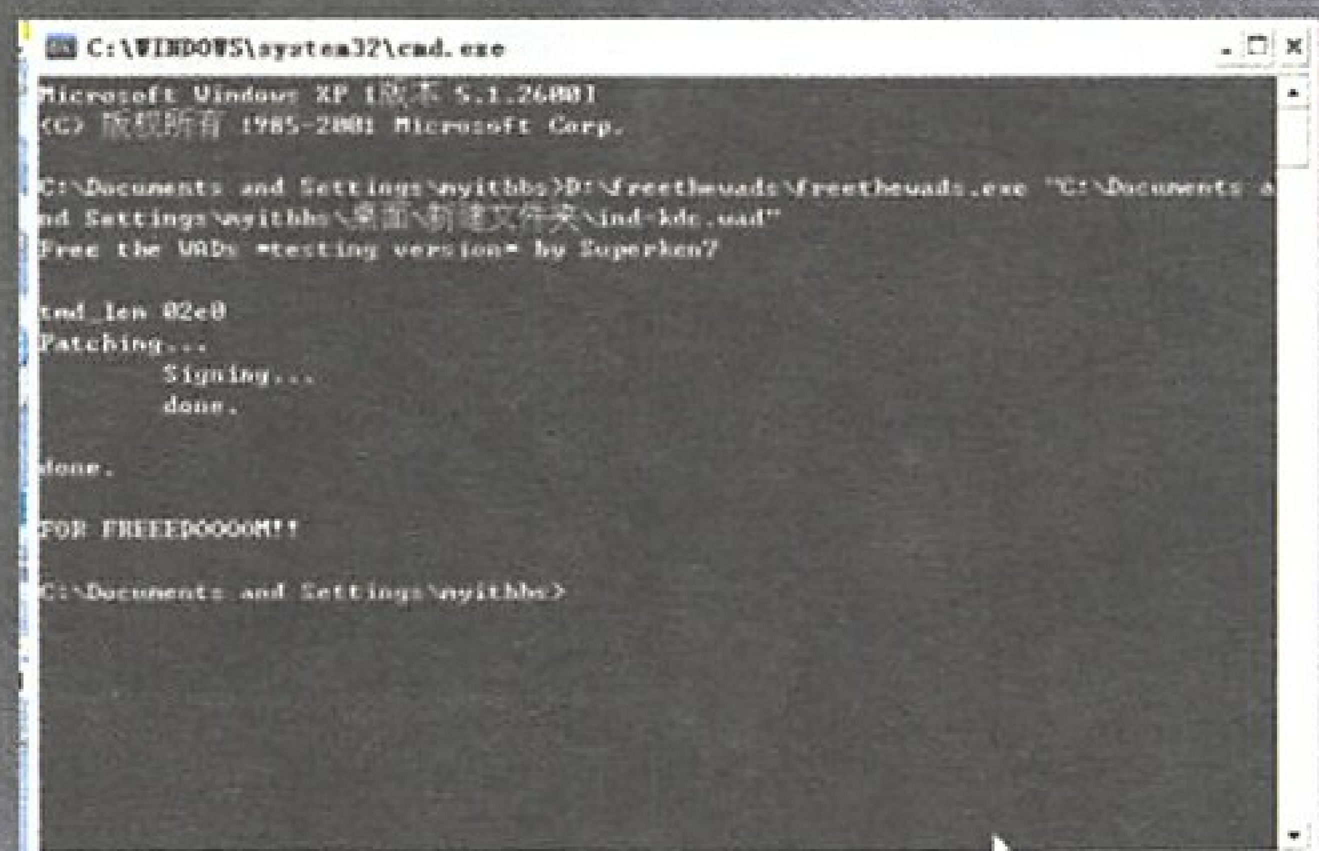
①、点击电脑“开始”程序，按下R键或者点击“运行”菜单,这时会出现如下图所示的对话框



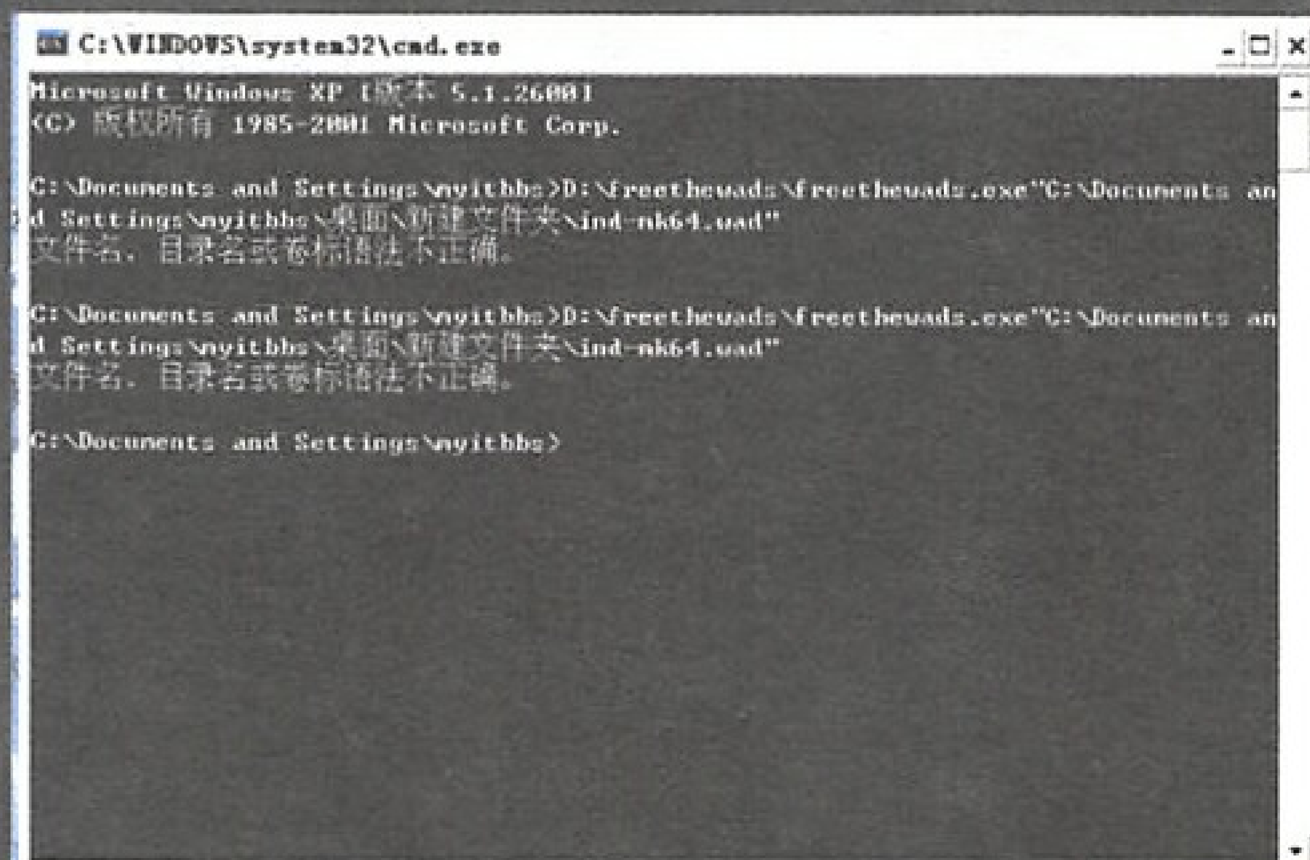
②、在图4对话框中输入cmd指令，便进入虚拟DOS操作系统界面，如下图所示：



③、在虚拟DOS操作系统界面，先拖入free the wads软件，然后按下“空格键”，再将你需要实现跨区游戏的程序拖入虚拟DOS操作系统界面，最后按下“回车键”以完成对游戏的跨区转换，当虚拟DOS操作系统界面出现done！ FOR FREEEDOOOOM!字样就表示成功了。然后循环这个步骤，便可以转换你所有需要实现跨区的游戏程序。游戏程序实现跨区转换成功界面如上图所示：



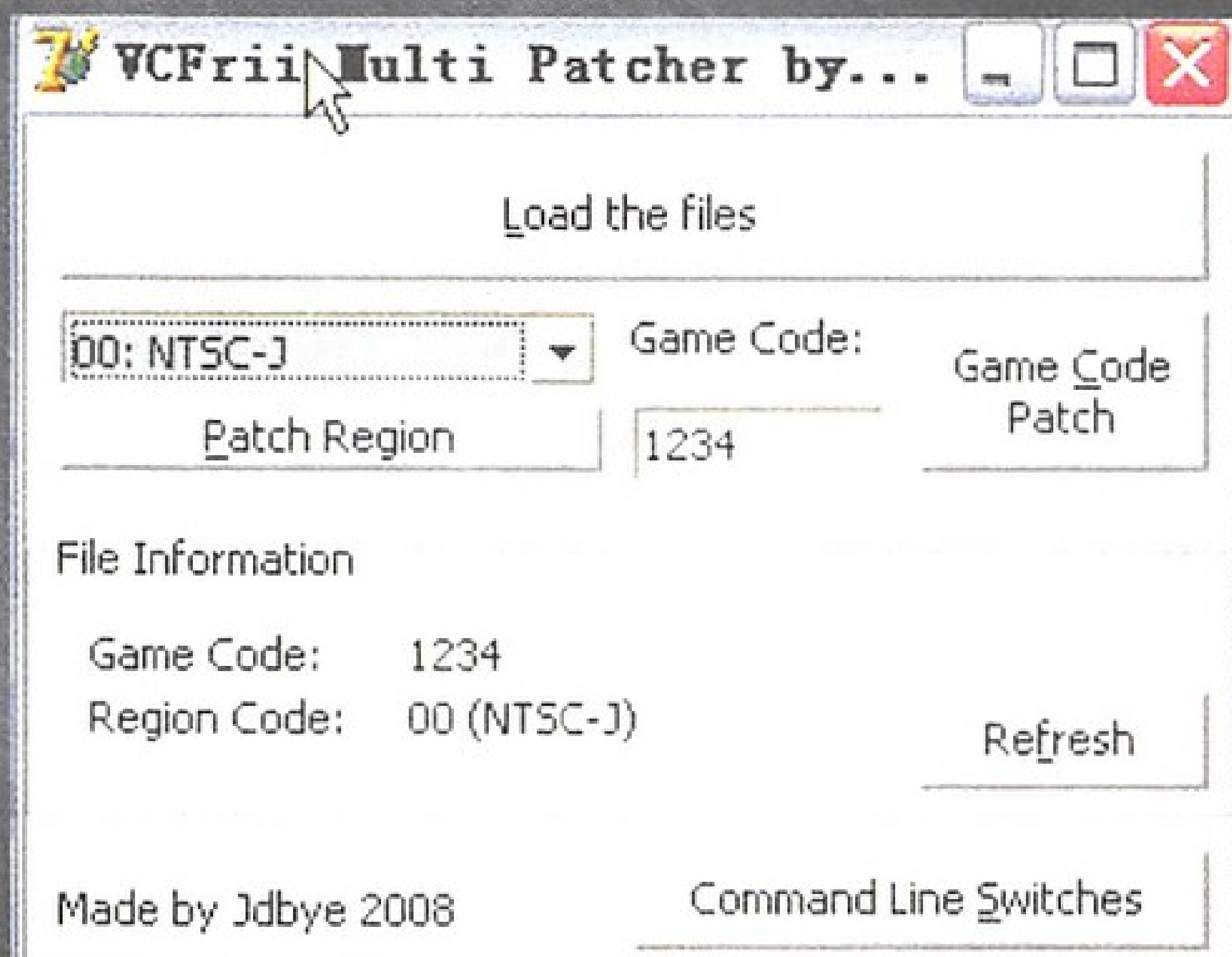
如果你在拖入free the wads软件和需要实现跨区的游戏程序时，中间没有按下“空格键”的话，将会出现如下图所示的情况（切记不要忘记按下“空格键”）：



方法二：利用软件VCFrii Game Code And Region Free Patcher对游戏实现跨区转换的过程。

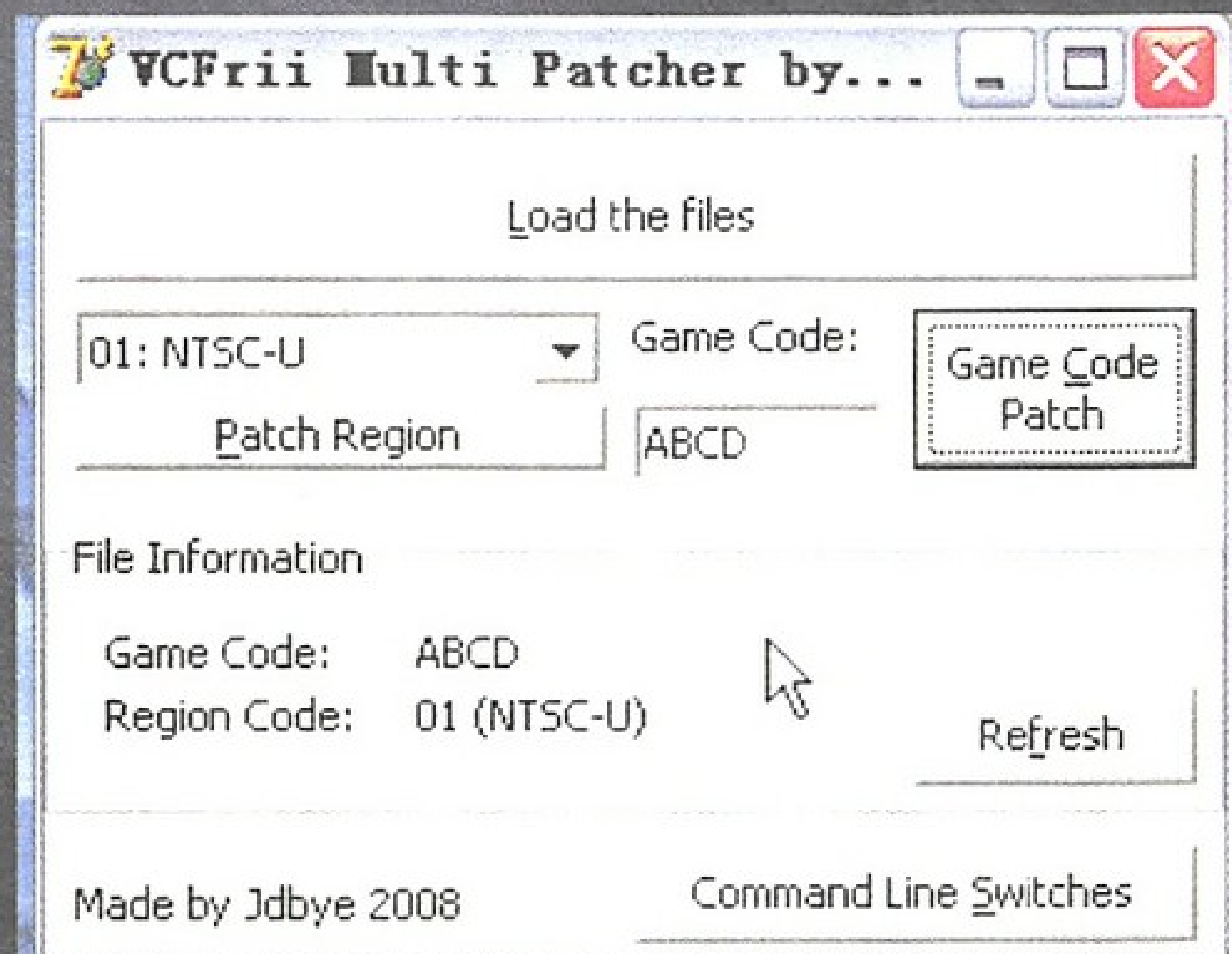
①、这个软件是处理后缀名为tmd和tik的文件，大家可能对这些文件比较熟悉吧，对了，这个就是你通过Wii主机系统页面中Shop里下载到的文件，正是这几个文件里便有后缀名为tmd和tik的文件，由于大陆无法购买到Wii主机内通用的货币，所以无法进行测试，但是我的一个朋友对此软件进行了测试，并且完成了转换，所以请大家放心使用。

②、点击VCFrii Game Code And Region Free Patcher软件，我们就会看到它的主页面，如下图所示：



指令介绍：Load the files、Patch Region、Game Code Patch、Refresh和Command Line Switches的意思分别是读取文件、打区码补丁、游戏源代码修补、刷新和命令行开关。其中Patch Region

中有四个可修改地区：NTSC-J代表日本地区、NTSC-U代表美国地区、PAL代表欧洲地区、REGION FREE代表自由地区，所以要根据自己Wii主机类型和想要改变游戏的不同版本来决定修改不同类型的地区。这四个可修改地区表示可以把你所需要修改的文件改成这四个地区中的任何一个。Game Code Patch即游戏源代码修补，这是在你修补了地区之后在对游戏的源代码进行修补以达到源代码与地区的匹配。完成对这几部分的修补后，便实现了游戏的跨区使用，如下图所示：



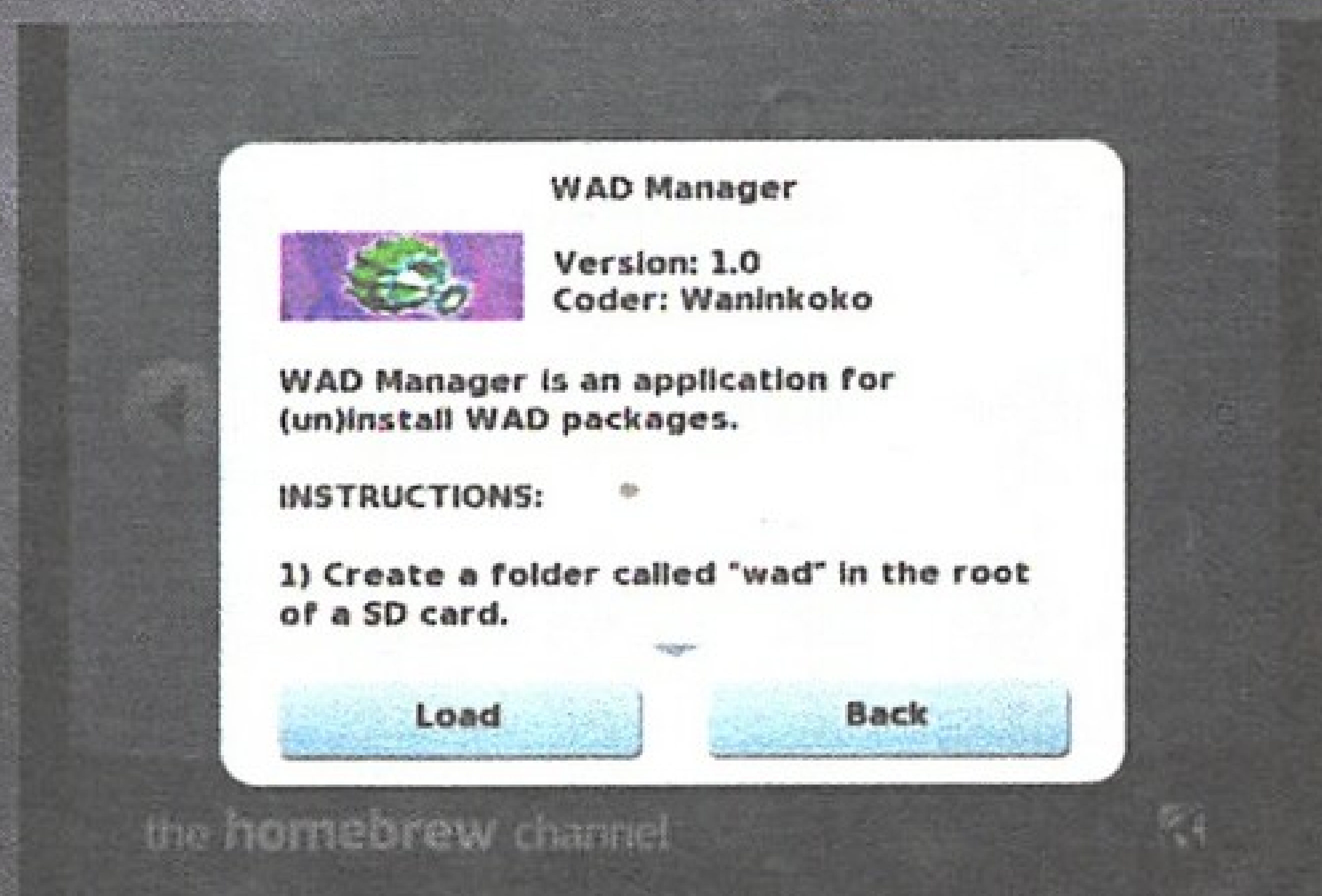
通过Homebrew Channel进行对游戏的安装

通过上述两种方法，VC和Wiiware游戏的跨区使用并不是那样复杂，其实是很容易理解和作到的。实现了VC和Wiiware游戏的跨区使用这重要一步后，剩下的就是通过Homebrew Channel进行对游戏的单一或批量安装。

本次测试通过上述的方法一得到了五个已经转换好的游戏程序文件，当然如果你Wii主机内存够的话，你也可以利用上述的方法一或者二多转换些游戏文件。大家应该还记得测试之前在SD卡根目录下的那五个日版游戏吧，这时候已经得到了通过这五个日版游戏转换而来的最新游戏程序文件，当然就把这五个通过转换而来的新游戏程序文件放入WAD文件夹里，自然那五个旧的日版游戏文件就删除或者直接覆盖。

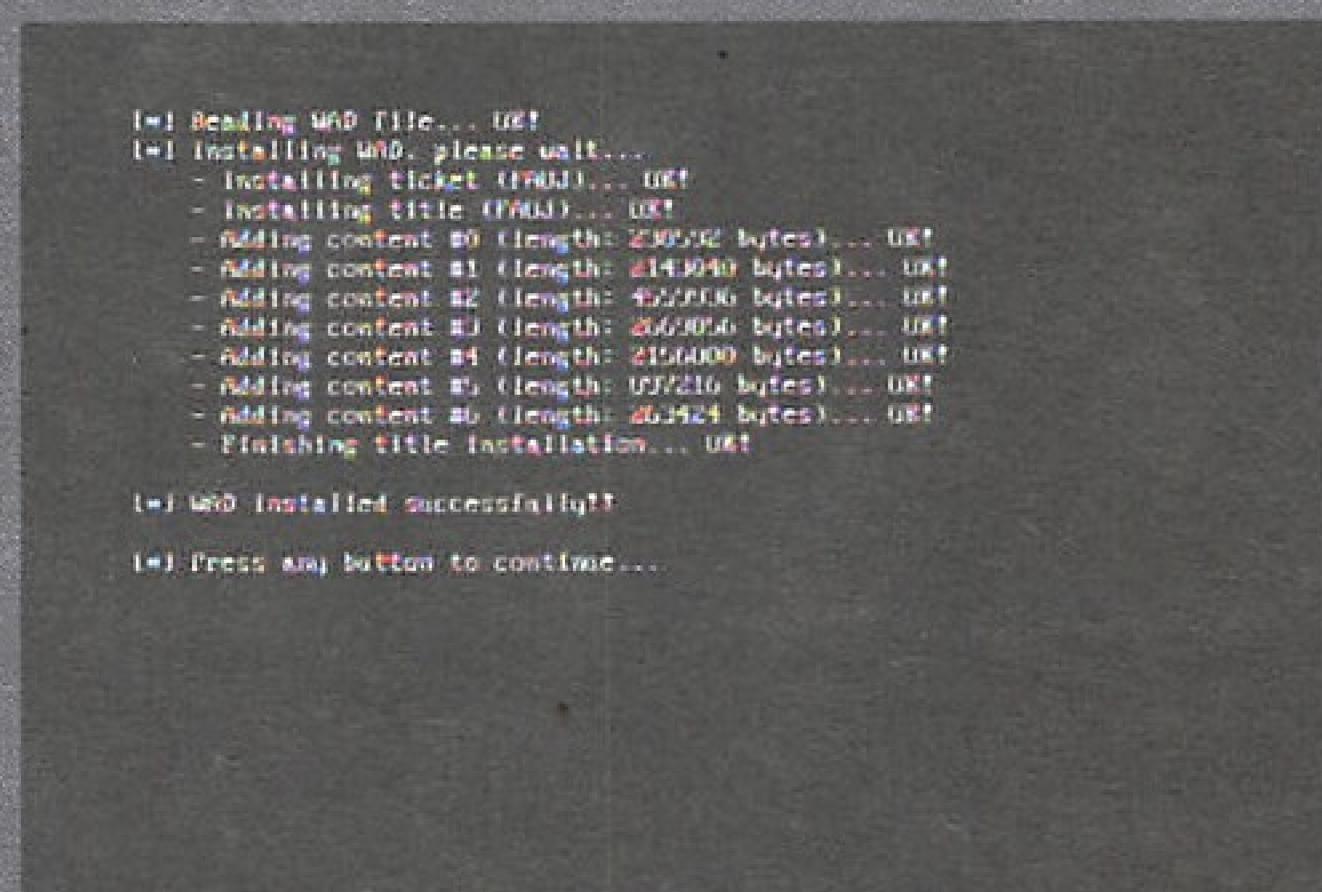
这时候在重新把SD卡插入Wii主机内通过Homebrew Channel进行对游戏的安装。

①、点击Wii系统主页面的Homebrew Channel图标，选择Start键进入Homebrew Channel的主菜单选项，在第二页选择WAD Manager进行安装，然后在下个页面的时候选择Load读取SD卡里的



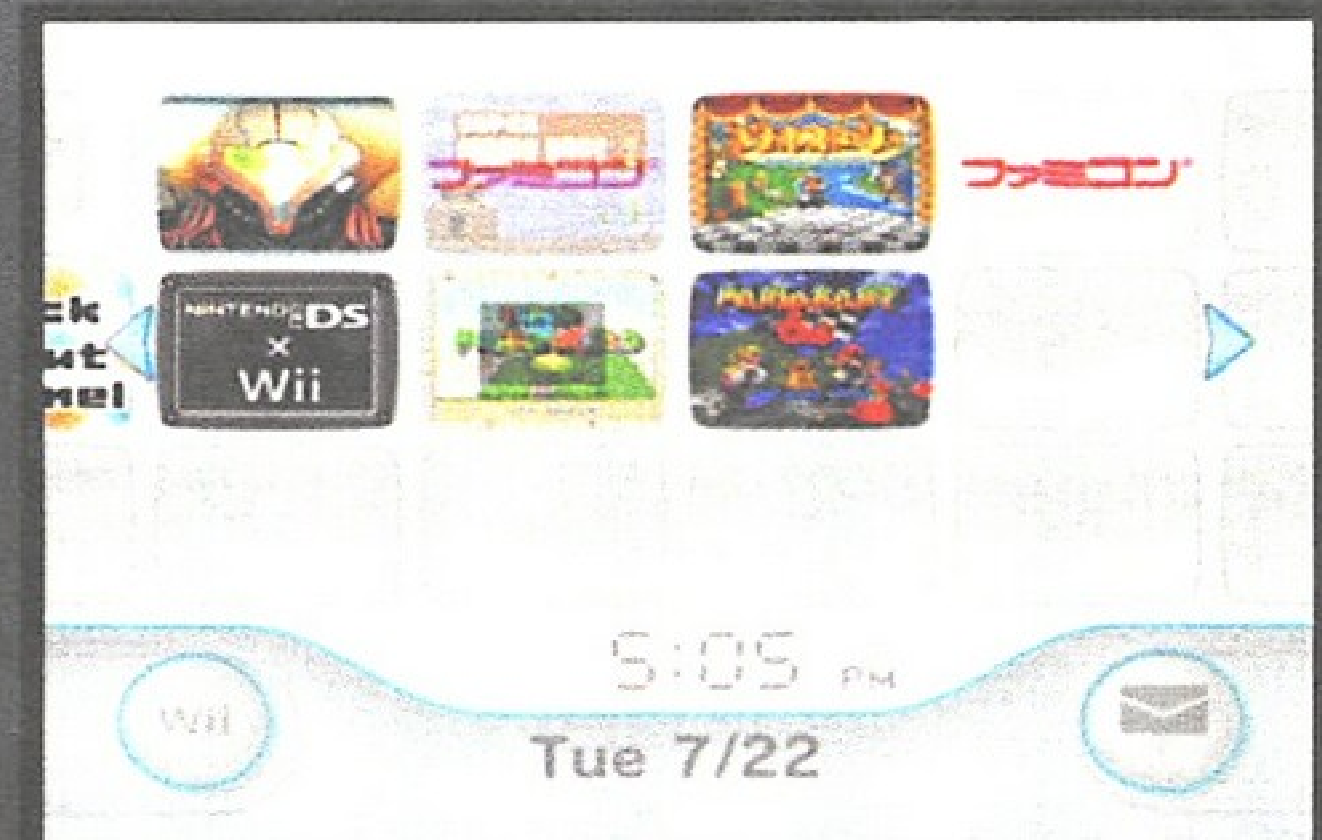
程序进行安装，如上图所示：

②、进入安装界面的时候你就按照提示进行就对了，因为本次测试的是批量安装N64等一系列主机上的五个日版游戏，所以在安装界面的时候会呈现五个需要安装的游戏，然后分别对它们进行安装，这样就完成了这五个游戏的跨区安装，具体安装过程根据提示一步一步的进行就好了，如下图所示：



③、所有游戏安装完成后，根据提示按Home键返回Wii系统主页面，这时候你就会发现多了五个新游戏。

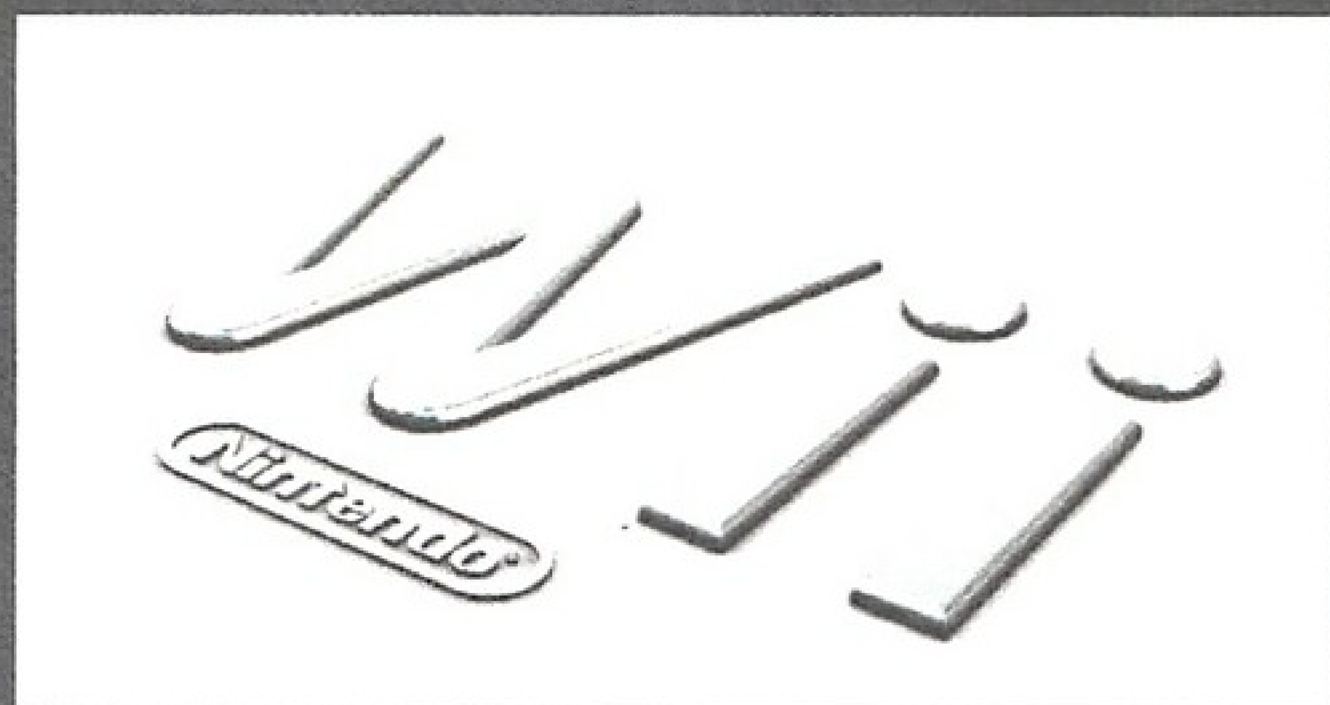
Wiiware与VC游戏的分区破解已经全部讲解完了,我想大家现在应该非常明白分区破解的过程及该注意的地方,不过在这应该先感谢那些把正版Wiiware与VC游戏提供出来分享的玩家,谢谢他们的无私奉献,也希望大家玩的愉快。



破解频道

Wii半砖的修复与升级

“半砖”，无论是爱问还是知道，这个也许你查阅《辞海》都无法得到准确解释的名词却很生动的形容了一台失去了部分功能的游戏主机，被广大的Wii玩家们用在了自己的网络生活中。半砖到底是什么？半砖到底对Wii有什么危害？半砖的机器到底能不能修复？新近购入小Wii的朋友以及尚未在固件知识上做足功课的朋友们不妨跟随我们下边的文字，让我们一步步的打开小Wii的潘多拉，一起了解关于半砖和恢复的诸多知识吧！



那么我们首先来对这个奇怪的名词做个解释

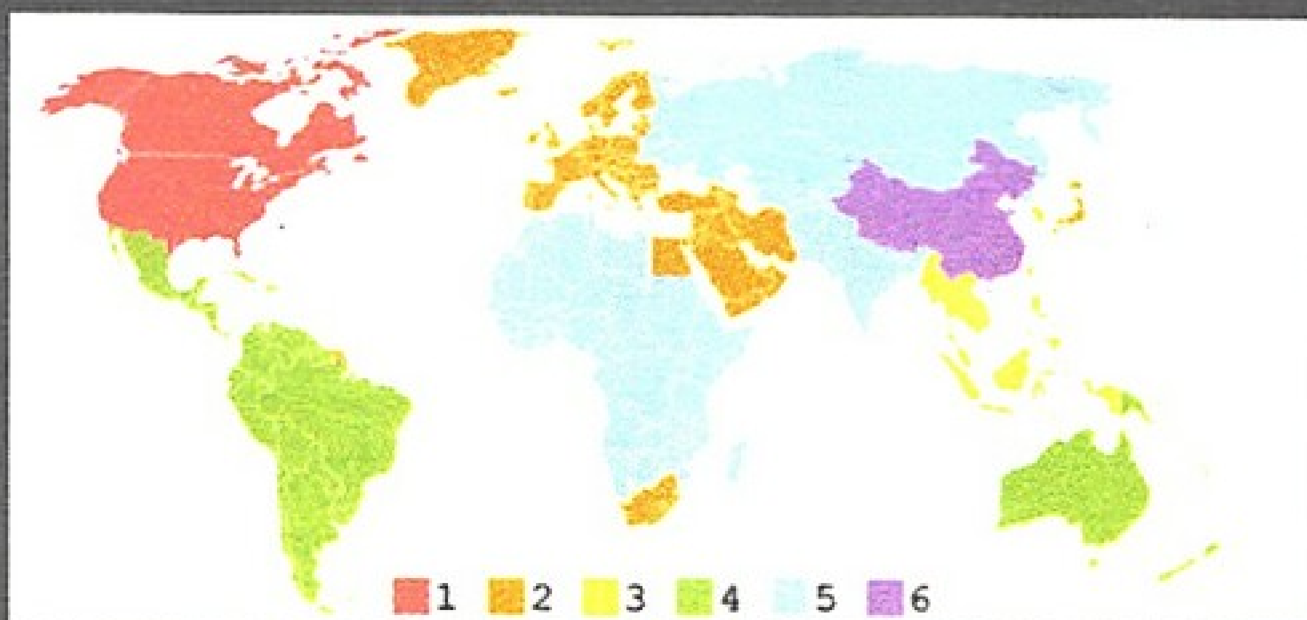
名词解释，半砖（国外网友称为Semi-Brick）：

由于错误的操作而导致Wii固件中增加了非本区认可的程序，造成主机在主菜单界面进行系统信息查看时无法正常进入而强制退出的情况，或是只能运行正版游戏而不能运行刻录游戏的情况。用一个不恰当的比喻就是玩家打开自家的房门后却进不了卧室，虽然能够正常进行日常的生活却不能躺在卧室里修养，想必有过半砖经历的朋友们都会有切身的体会吧。

而至于半砖的终极形态——全砖，则代表了一台已经光荣牺牲的Wii，完全丧失了自己进行游戏的功能，无论是正版游戏还是刻录游戏均不能正常运行，只能成为七十二兵器谱中的一种——板砖，拍人于不经意间或是成为你任天堂粉丝的一个标志……

半砖的成因——DVD版本与固件更新

说到半砖的原因我们不得不扯远点说到了DVD光碟的分区问题，大家都知道Wii和PS2、NGC等相同,采用普通DVD光驱（DVD-ROM）进行媒体播放，也即进行游戏数据的读取。使用DVD作为储存媒体当然要遵守整个行业的游戏规则，同时为了避免电影、游戏等因区域不同而造成的上市时间不同、语言不同等问题，国际DVD联盟针对这一系列问题制作了DVD区码识别制度,综合考虑地理位置和诸多因素将全世界的DVD区码分为了1~6六个区域。



■第一区：美国、加拿大以及在东太平洋的众多岛屿；
■第二区：西欧、北欧、日本、中东、南非；
■第三区：台湾、香港、韩国及东南亚国家；
■ 第四区：澳大利亚、新西兰及大洋洲、中南美洲国家；
■ 第五区：俄罗斯、蒙古、印度次大陆、中亚、东欧、朝鲜、北非和西北亚地区；
■ 第六区：中国大陆。

按照整个行业的约定，不同区域间的DVD光碟与DVD播放器和DVD-ROM是无法兼容的，也就是说美国的1区DVD不能播放日本或西欧的







2区DVD光碟，同理日本的2区DVD不能播放3区或是1区的DVD光盘，在除中国大陆以外的各个区域里，要想购买到一套能够实现全区播放的DVD播放机或是DVD-ROM都是非常困难的事情。到目前为止，这个规定目前仍然运用在电影、歌曲等数字媒体中，并且在下一带蓝光格式光储存媒体被广泛运用前仍将执行一段时间。任天堂、索尼、微软等游戏主机生产商也在普遍使用着这个标准，保护自身利益的同时维护整个行业的稳定。

由于游戏产品的特殊性，过多的制作版本不同的硬件主机会极大的增加各个厂商的开发成本,因此目前三大厂商除了遵守基本的DVD区码制度外，在游戏光碟和主机的制作中也根据行业的特点将游戏和主机版本将其分区制作和销售，任天堂的Wii主机目前分为以下几大版本。

◆日本：仅在日本市场发行，主机语言显示为日语，目前我国和许多亚洲国家都使用日版主机，系统菜单中版本号结尾为j；

◆北美：于美国、加拿大等地，主机语言显示默认为英语（可选择法语等），版本号结尾为u；

◆欧洲：于欧洲各国发行，可依照不同国家选择多种不同语言，版本号结尾为e；

◆澳洲：仅在澳大利亚、新西兰及澳洲联邦国家发行，主机语言显示为英语，版本号结尾为a；

◆韩国：仅在韩国发行，主机语言显示为韩语，版本号结尾为k；

◆台湾：仅在台湾发行，主机语言显示为日语，版本号结尾同日本为j。

根据以上分区规则，各版本主机只能运行本区游戏，但由于澳洲地区没有大型的游戏发行商,因此澳版主机兼容欧版游戏，台版主机除了能够运行官方的繁体中文游戏外还能兼容所有的日版游戏。所有未经改机的Wii在游戏面上是非常狭隘的，在JS和技术强人们的努力下，小小的破解芯片就能打开潘多拉的魔盒，让不同版本的主机和游戏能够兼容。

在网络时代，任何一款完美的软件都会因为种种问题在与时间的赛跑中落后，而在主机硬件相对固定的情况下为了让消费者们能够体验到全方位的后续服务，游戏厂商通常会采用更新主机固件的形式来实现主机新功能的添加和软件的完善。Wii自上市后不到2年的时间内，从1.0版本固件升级到了3.3版，更新的方法分为两种：一是通过网络，主机连接到官方服务器后下载新版的固件；二是通过游戏，主机运行附带有升级程序的游戏实现内部固件的更新。

对于未经改机不能全区运行游戏的主机来说，两种更新固件的方式都是安全的，而对于经过改机的游戏则不然,主机生产商很有可能通过在更新中增加软件反破解的能力让玩家的主机“砖头化”，网络连接和游戏更新都可能使改机的Wii出现问题，但由于网络只能连接到本区可更新固件，因此目前还没有出现半砖的事件发生，基本上所有半砖的均是由于运行了非本区固件升级而造成的，低版本的主机硬性执行了非本区的高级更新就导致的半砖的形成，还有一种情况则是主机固件已经更新到了高级版本，但却错误的用非本区的游戏进行了低版本固件的写入，如已经升级到3.3j的主机却运行3.1e或是3.1u的《上旋高手》进行固件更新。

防患于未然——如何预防半砖的发生？

半砖，这个任天堂官方为改机玩家们预先埋下的地雷，的确让不少人烦恼，但只要了解到了其形成的原因，我们完全可以在不对光碟进行预处理的情况下避免半砖的发生，尤其是习惯在游戏店购买D版光盘的朋友们，在购入陌生的光盘或是新作后首先要认真询问游戏店BOSS此款游戏



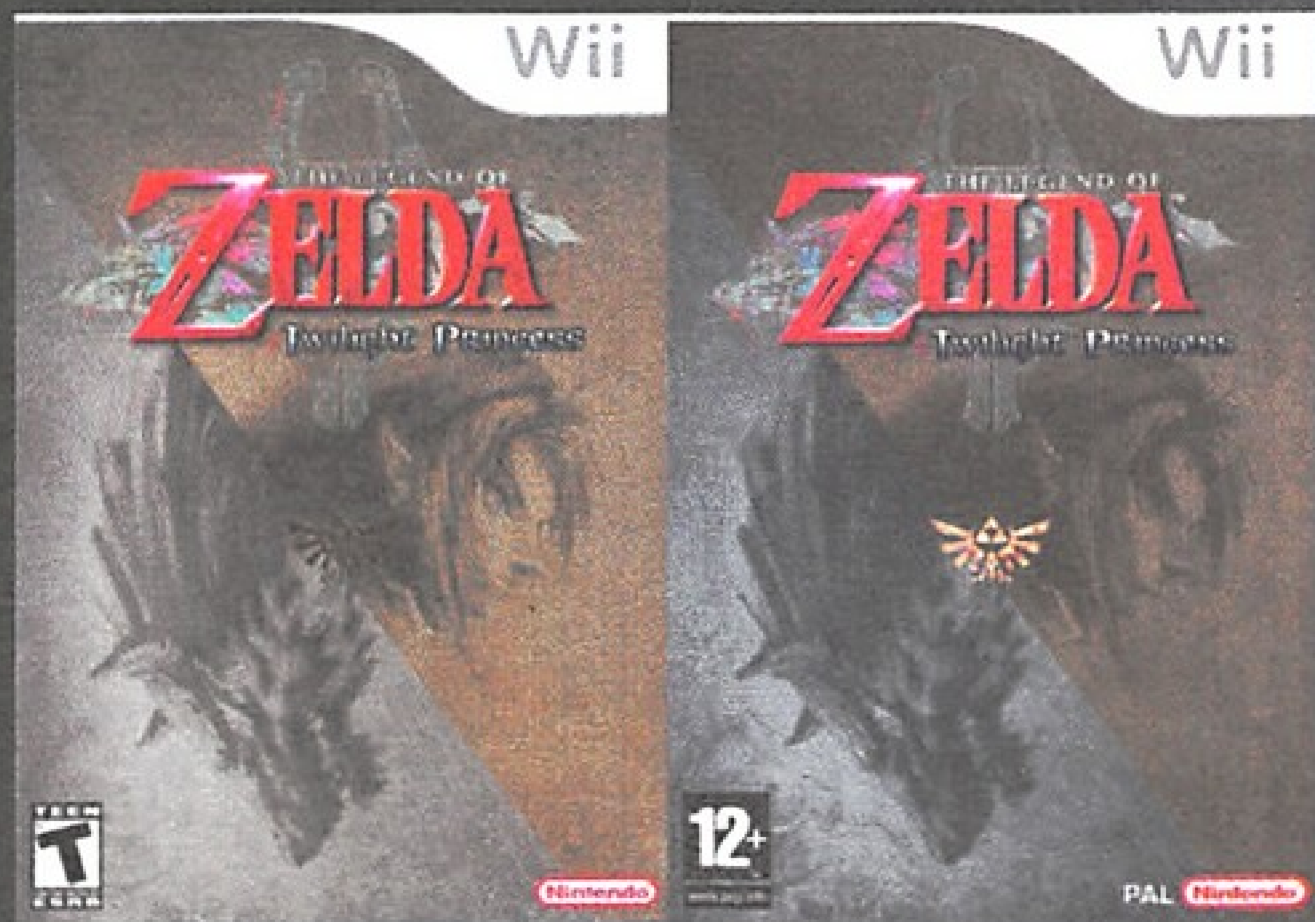
具体的版本，尽量避免购买非主机本区的游戏（例如日版主机不要购买、运行美版游戏或欧版本游戏），其次在运行不明版本的游戏并在进入前提示更新时，一定要在网络上查询下该游戏是否已发售了对应你主机的版本,如果没有发售建议不要更新，即使是发售了升级也有可能造成半砖,因为目前市面上可以购买到的D碟质量参差不齐，版本混乱。

小贴示

如果你购买的D版光盘包装精美，有封面和光雕，那么就可以根据我们下边介绍的鉴别方法,来进行游戏版本的鉴别。日文游戏因其封面为日语，相对容易鉴别，这里我们着重说明下美版游戏和欧版游戏在包装上的区别。



▲美版和欧版游戏是需要进行游戏分级的，注意左图上很显著的12数字标志以及右图的T标志,欧版游戏PEGI分级是以数字为准，而美版游戏ESRB分级以英文字母代替，因此很显然，右碟为美版，而左碟为欧版。另外几乎所有的欧版游戏光碟都有PAL的制式标志，而美版则可能出现NTSC制式标志。



▲封面上的区别与光碟一致，欧版分级用数字，美版分级用字母，区别还是非常明显的。

避免运行非主机同区的游戏能够最有效拒绝砖头，但是除此之外就没有其他办法了吗？日版主机就一定不能运行英文游戏了吗？答案当然是否定的，网络上已经有热心的网友们为解决半砖问题制作出了相当多的避免固件更新错误的程序,将下载到的ISO在PC端进行处理去掉升级程序或是使用自制软件进行去升级直接运行，从最初的Wii Brick Blocker到之后的WiiISO Update Remover、Gecko OS等等，熟练地使用这些去升级软件或是屏蔽升级软件能够非常主动的帮助你保护好自己的小Wii，越来越多不断完善的自制软件已经能够为你的主机装上软件的武装来抵御半砖程序的侵扰。

半砖P.K.——如何解救半砖的主机

前边我们已经介绍了半砖形成的原因和避免半砖的众多方法，但还是有许多没有做足功课的玩家因为急于体验心仪的游戏而让Wii缺少了进入系统设置界面的功能，下边我们就来详细的介绍下如何将Wii从半砖的困扰中拯救出来。

Wii的系统固件已经更新到了3.3，目前国内朋友们也大多使用日版主机，附带了3.3j更新的游戏到截稿前仅有《零 月蚀的假面》这一款游戏，固件版本为3.1j以下的朋友们可以使用一款带有3.1j升级程序的游戏来治疗自己的砖头机，这款游戏就是《Wii Fit》日版，无论你的主机固件版本是1.8j还是2.0j，运行《Wii Fit》后就可使Wii主机更新到3.1j，并且能够解决3.1j版本下日版主机所有的半砖问题。使用《Wii Fit》来去除半砖是相当简单的，只要在进入游戏前根据提示进行更新即可，并且升级和半砖解救后主机没有任何不良反应出现，解铃还需系铃人。

除了任天堂给的解药外我们还，我们还能使用国外牛人制作的半砖恢复程序来解救小Wii。该程序实际上是作者利用Wii开放的开发平台，提取出伪3.2的众多更新程序，并加以简单的修改后封装为ISO，使用者只需要将ISO刻录后，在Wii主机上运行即可解决半砖的问题。朋友们可以到bbs.wiibbs.com的自制软件区下载自己版本所对应的修复程序，作者也在自己的博客主页上不断更新着这个神奇的程序（地址：hackmii.com/2008/05/semi-brick-fix-discs/）。在下载前一定要根据自己主机的版本选择相对应的解半砖程序进行下载，日版主机需下载wii-system-menu-update-JAP-v288-repad.rar，美版主机下载wii-system-menu-update-USA-v289-

repad.rar，欧版主机下载wii-system-menu-update-PAL-v290-repad.rar，这里务必要提醒大家，由于其进行半砖拯救的同时会写入相当多的同区固件更新程序，如果下载了错误的解半砖程序版本，并且在主机上运行的话很可能彻底报销你的主机。

确定好版本后进行下载，之后用winrar等解压缩软件解开文件夹，以日版解半砖程序为例，解开压缩后我们会得到一个镜像文件：wii-system-menu-update-JAP-v288-repad.iso，文件大小大约为1.03GB，之后我们就需要运行刻露软件把这个镜像刻露为DVD，当然前提是你需要一款支持DVD刻录的光驱哦！

下边我们以Nero和Imgburn这两款常用的刻录软件来介绍修复光盘的刻录方法。

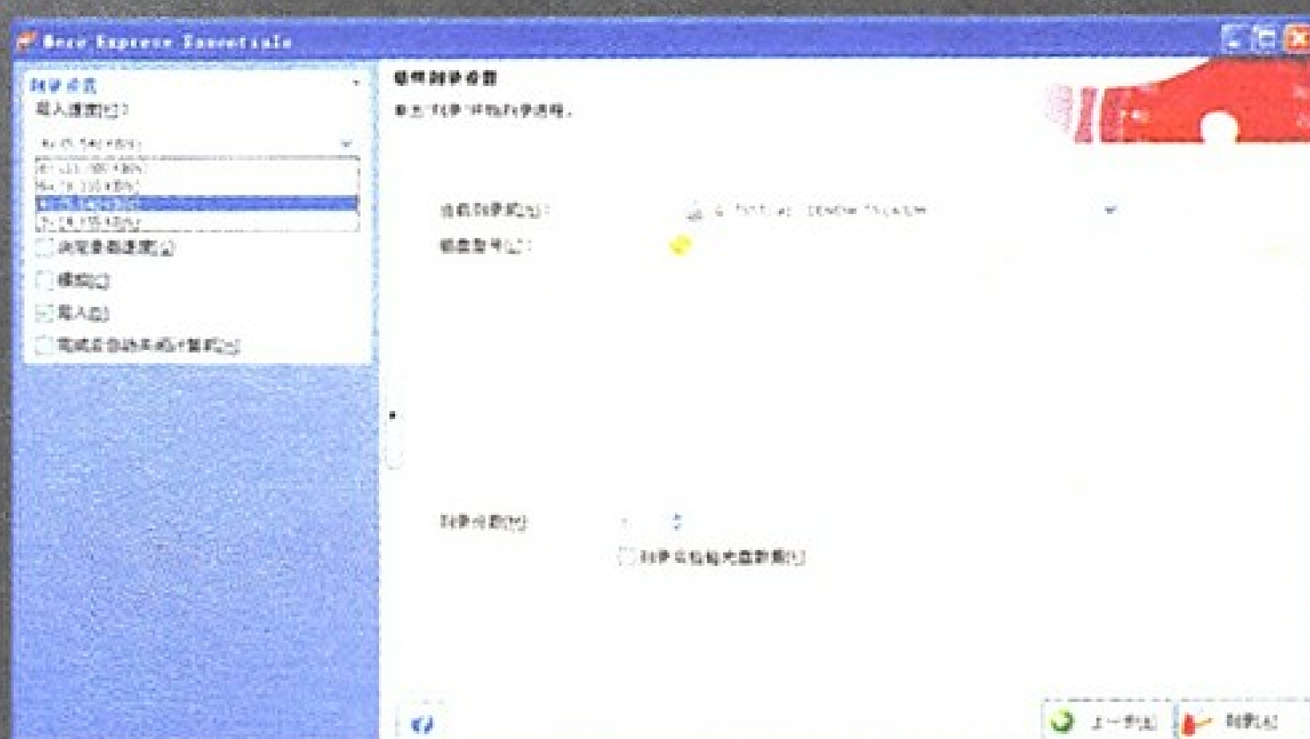
Nero7篇



▲将光盘放入光驱后打开Nero StartSmart Essentials,选择“备分”→“将映像刻录到光盘”。

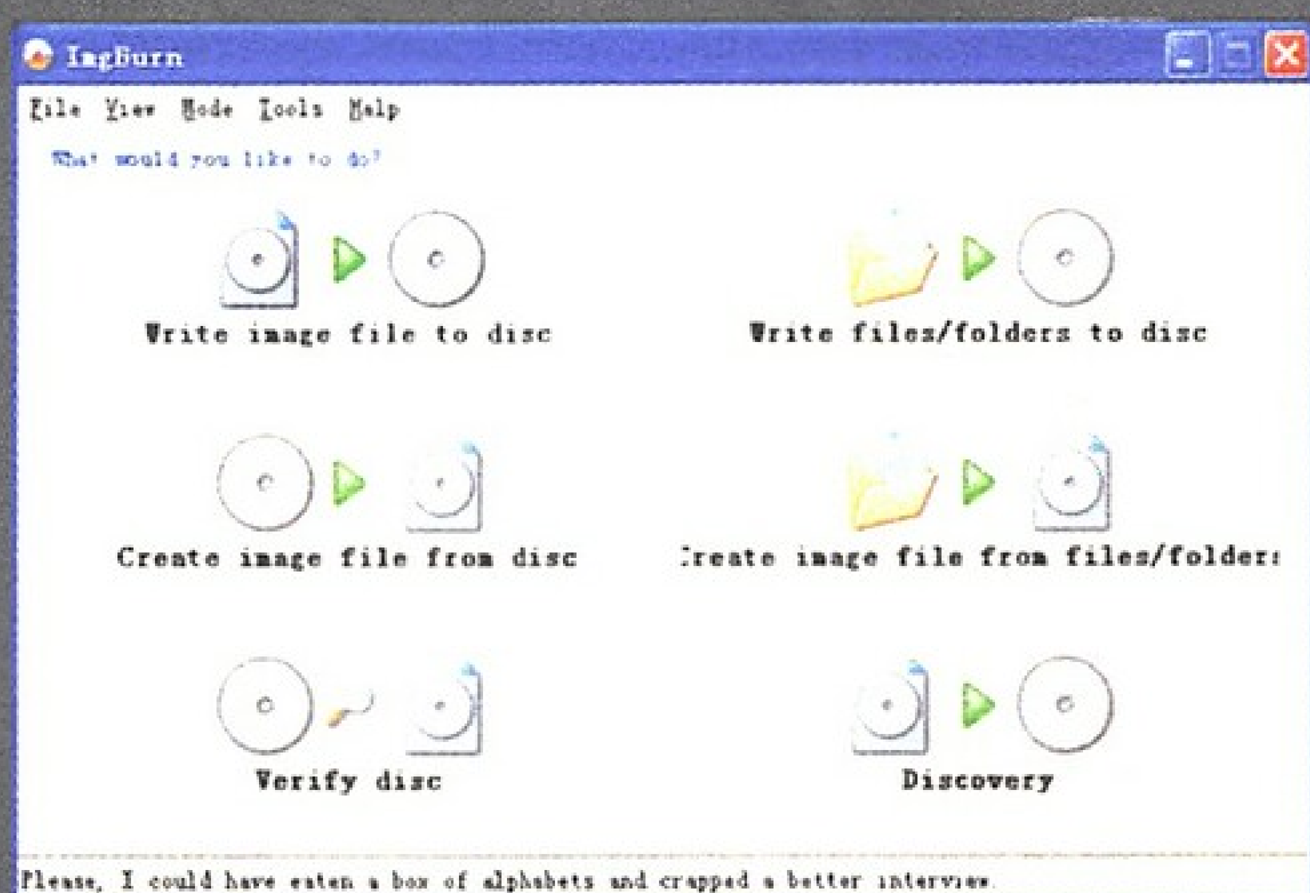


▲选择好之前下载的wii-system-menu-update-JAP-v288-repad.iso路径，单击打开。

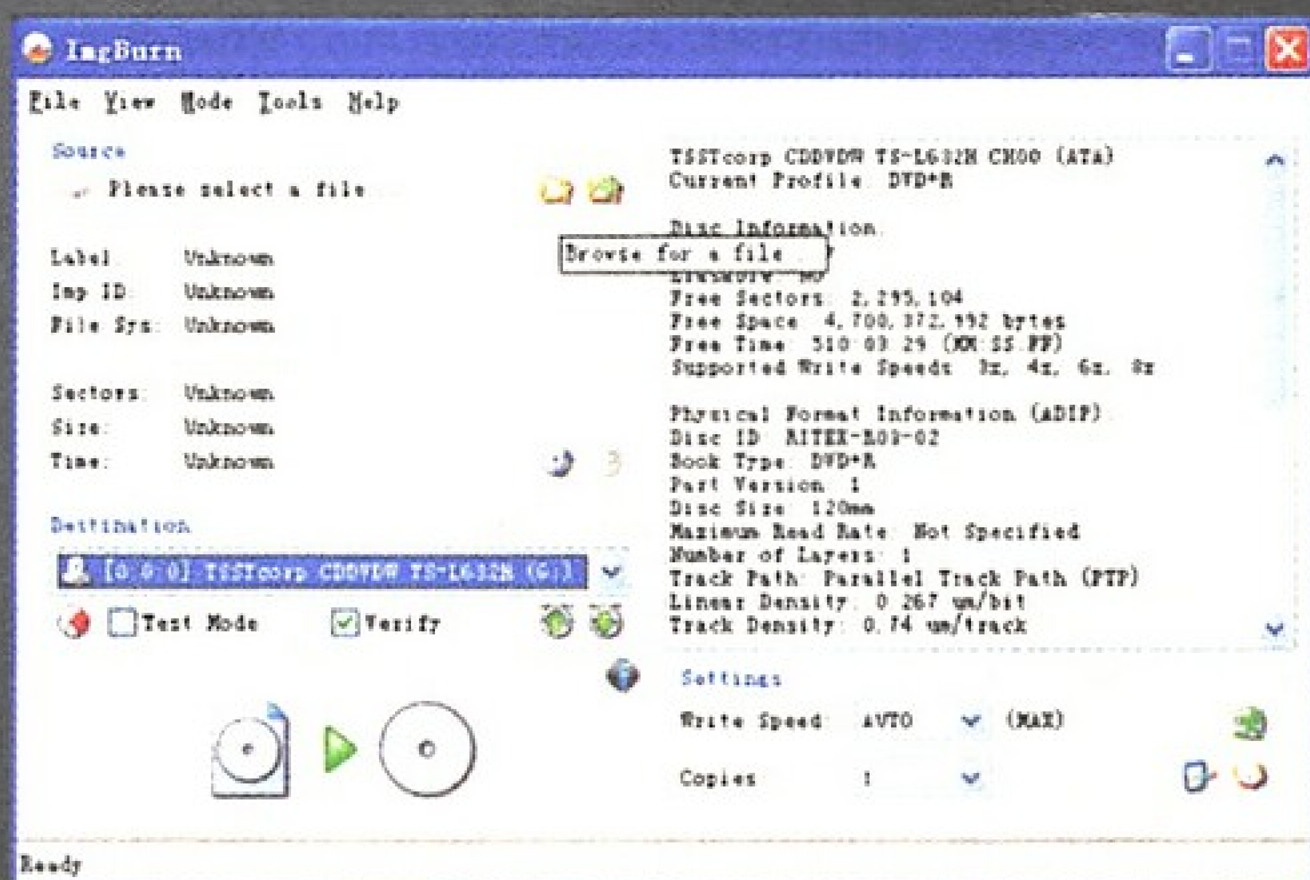


▲在“写入速度”中将刻录速度设置为“4X(5,540KB/s）”，之后进行刻录。建议大家在刻录所有Wii光盘时都将写入速度设置为4X，这样做能够避免因数据写入过快而造成光盘不能正常识别的问题。

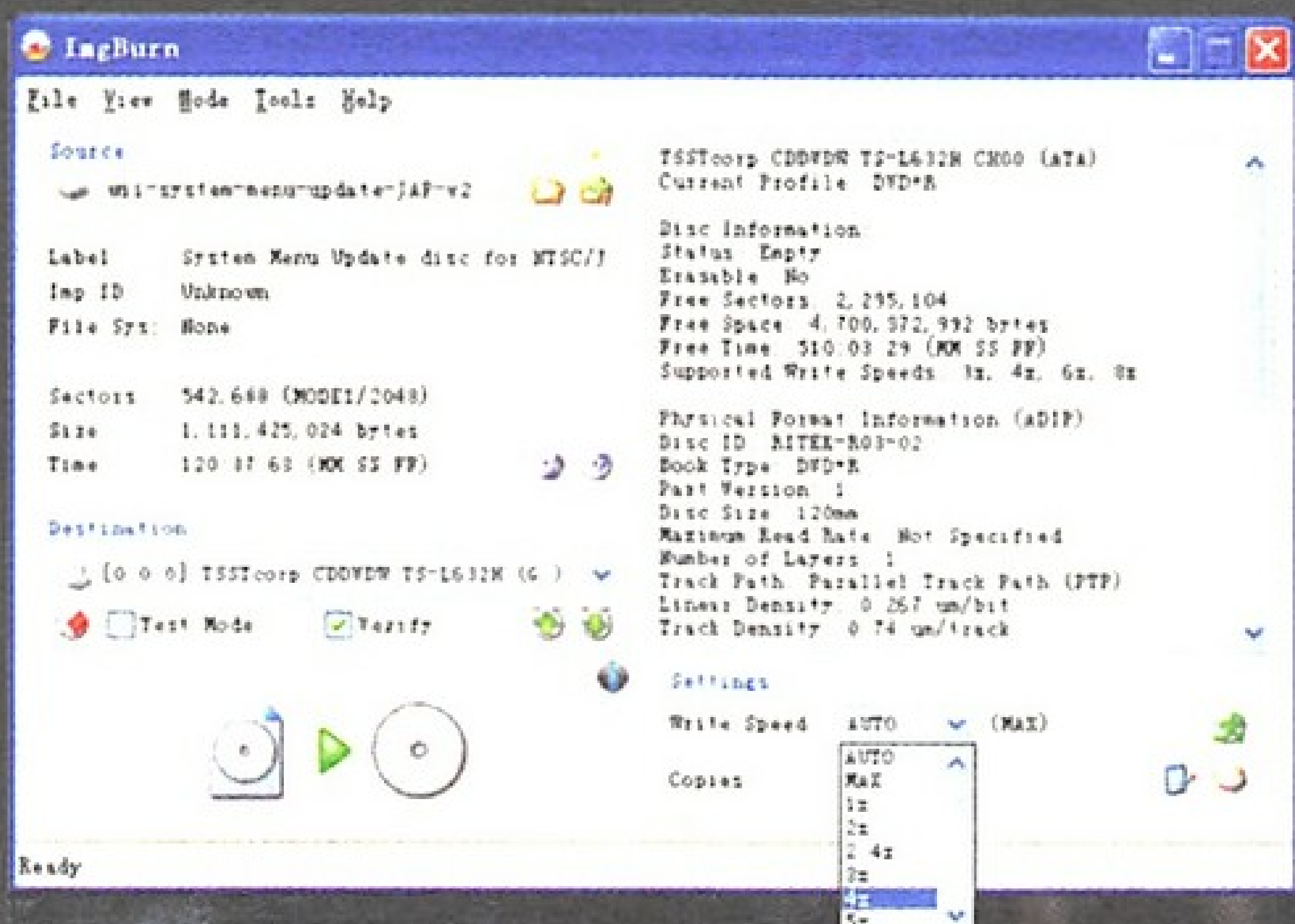
Imgburn篇



▲将空白光盘放入光驱后打开ImgBurn，选择Write image file to disc。



▲在Source栏中选择Browse for a file…，之后就是在文件夹中查找我们所需要的内容。最后找到的是我们下载的wii-system-menu-update-JAP-v288-repad.iso文件，选择这个文件，并且将其打开。



▲同样我们需要在在“Write Speed”中将刻录速度设置为“4X”，之后点选左下角的光盘标志进行刻录。

如果光盘质量过关，并且在刻录中没有出现异常的话，那么这张刻录得到的DVD光盘就能在我们接下来进行半修复的操作中发挥作用了。但因为解半砖的程序并不完善，在刻录的过程中很可能出现异常错误而导致程序无法运行，所以我们提醒下需要制作解半砖光碟的朋友们，软件刻录是有可能失败的，一旦失败不要放弃,经验证以上两款软件都能够制作出半砖解救盘,当然如果你运气不错的话一次刻录成功也是有可能的。

刻录成功后将光盘放入光驱，在游戏频道会出现NGC游戏的标志，点击进入并运行结束后,你会发现原版无法进入的系统菜单现在能够正常进入了，不但能够进行所有系统设置操作，还能看到固件版本已经被更新到3.2，我们去除半砖的的工作看来还是相当有效的，不过不少朋友还是忽视了接下来这步关键的操作——用官方的升级程序更新Wii的固件。

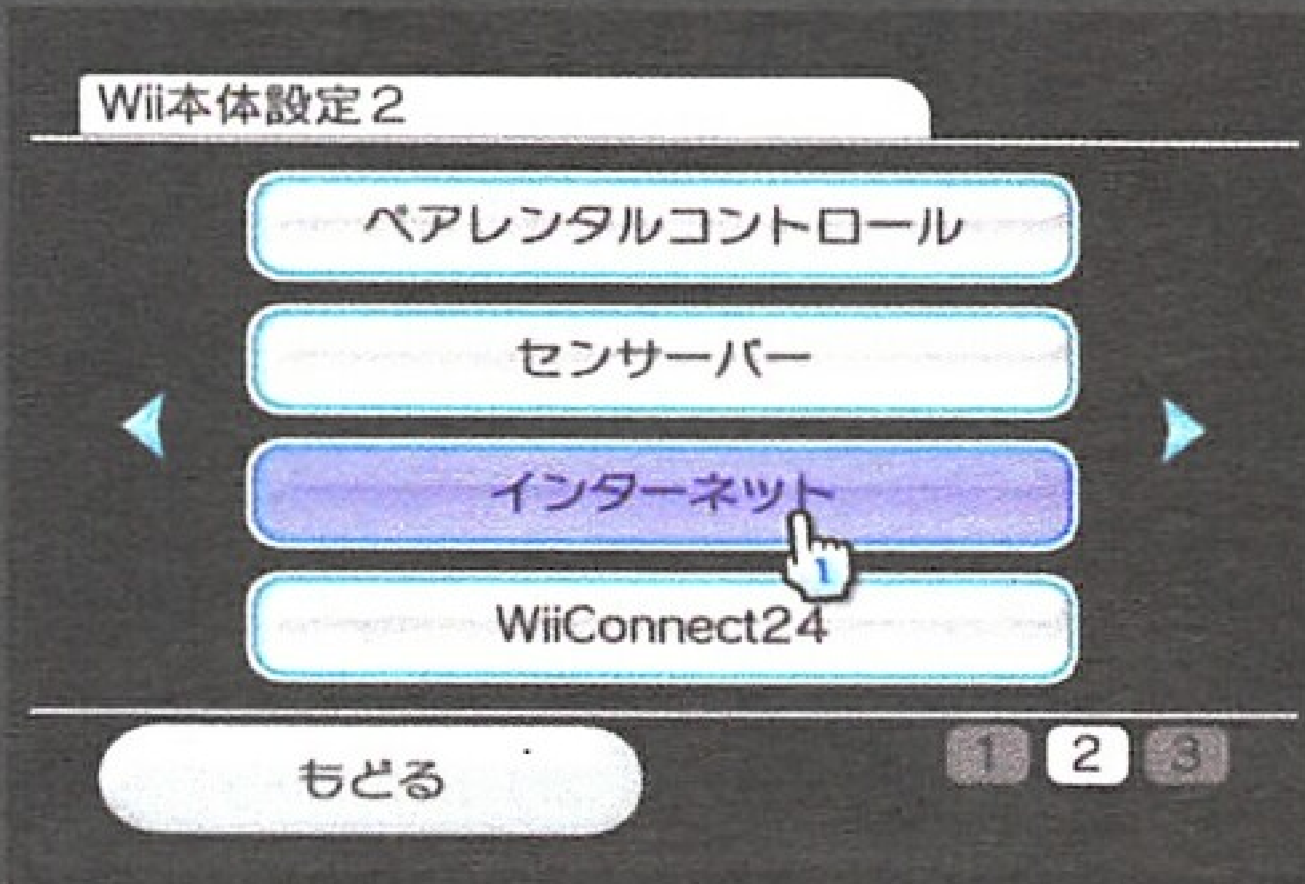
能够连接网络的朋友可以让Wii从官方服务器上更新系统,而无法接入的朋友们则可以使用《零 月蚀的假面》来更新主机，当然一定要确保你的主机为日版哦！

对于不熟悉日文的玩家们来说，我们下边介绍下如何操作日版主机让其连接上网络并下载

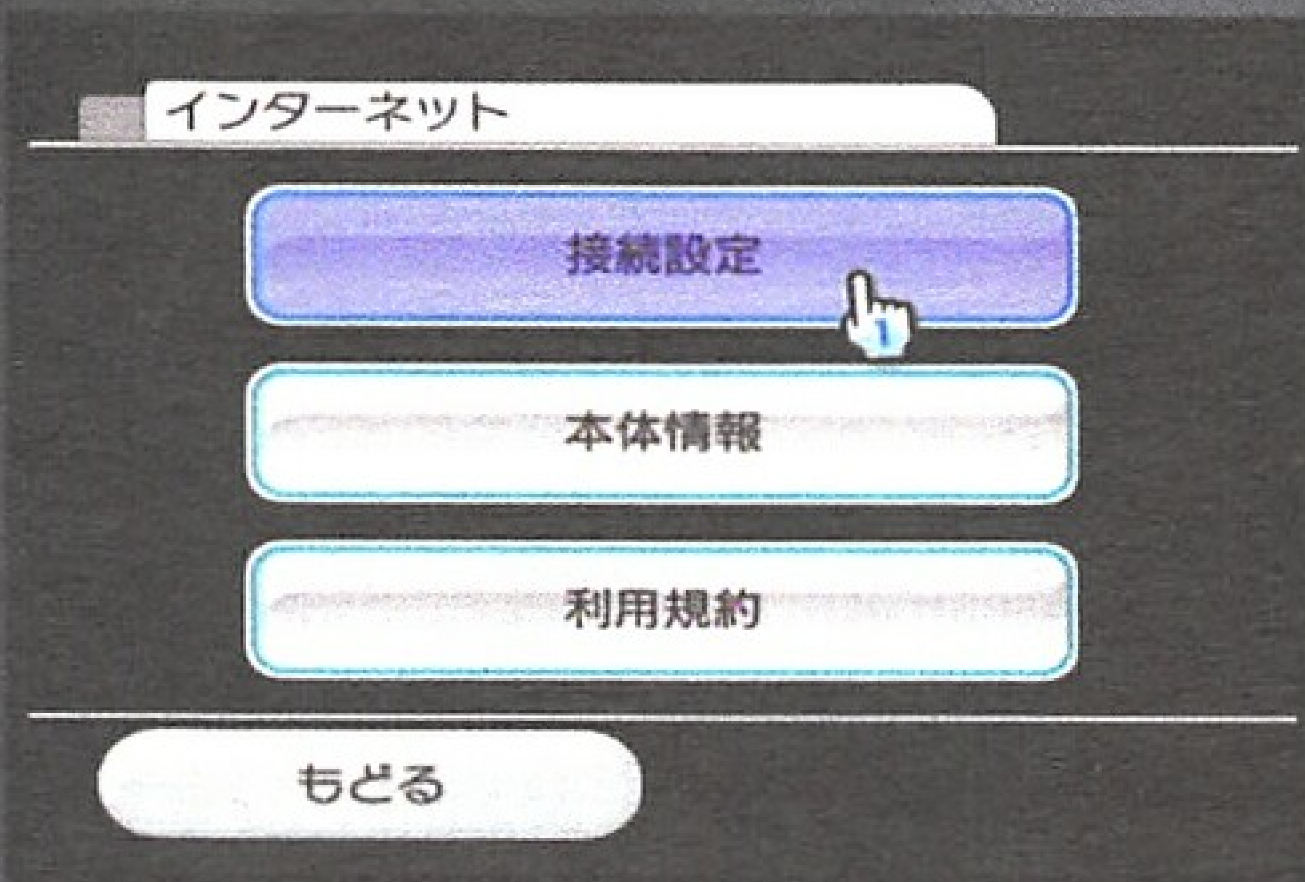


官方固件更新。在进行升级前我们首先应该调校好自己的无线网络，当然如果有有线适配器的朋友们也可使用有线连入网络或是USB无线上网连接，这里我们只介绍下最为常见的使用无线路由进行网络连接的方法。

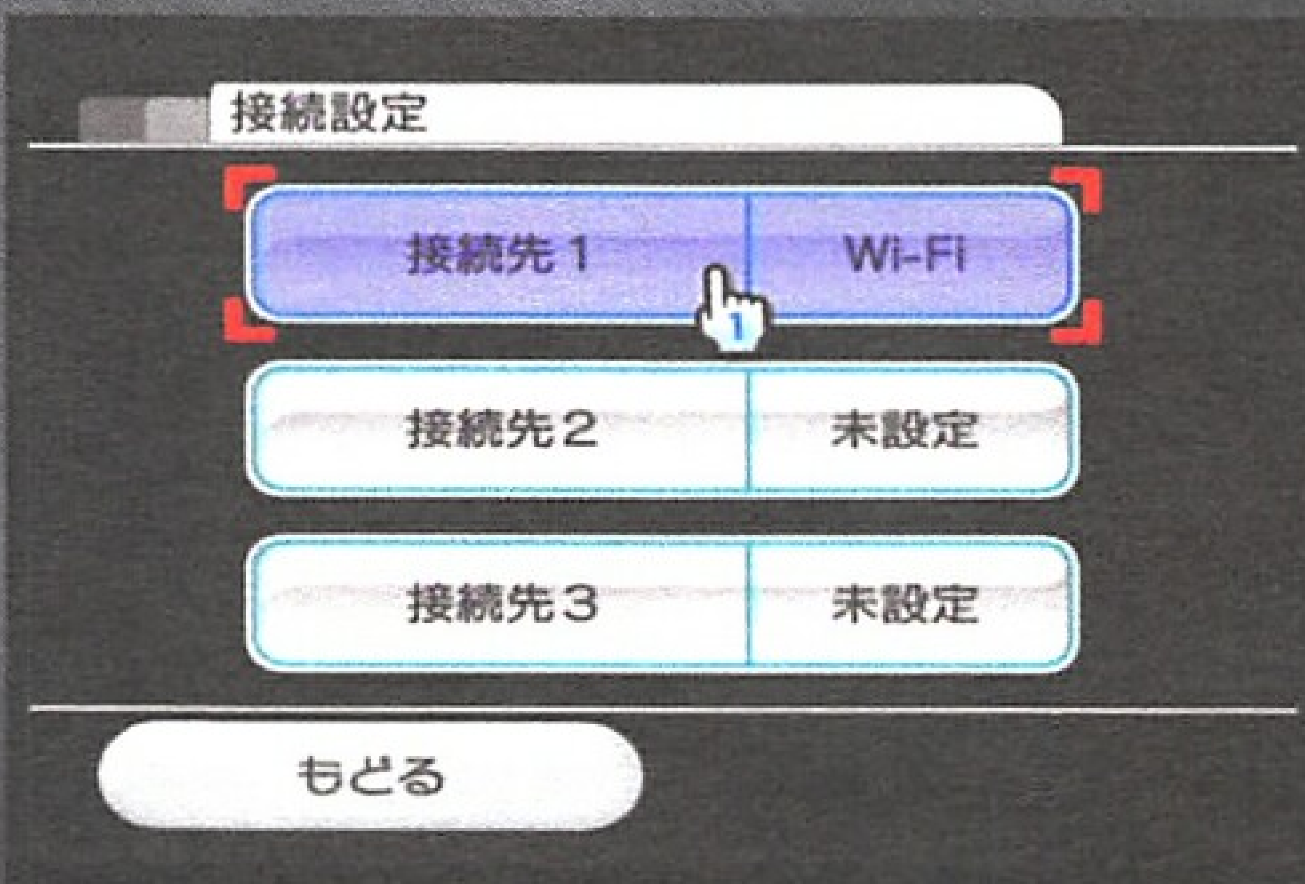
▲首先，我们进入主菜单左下角的系统界面，接下来进入“Wii本体设定”。



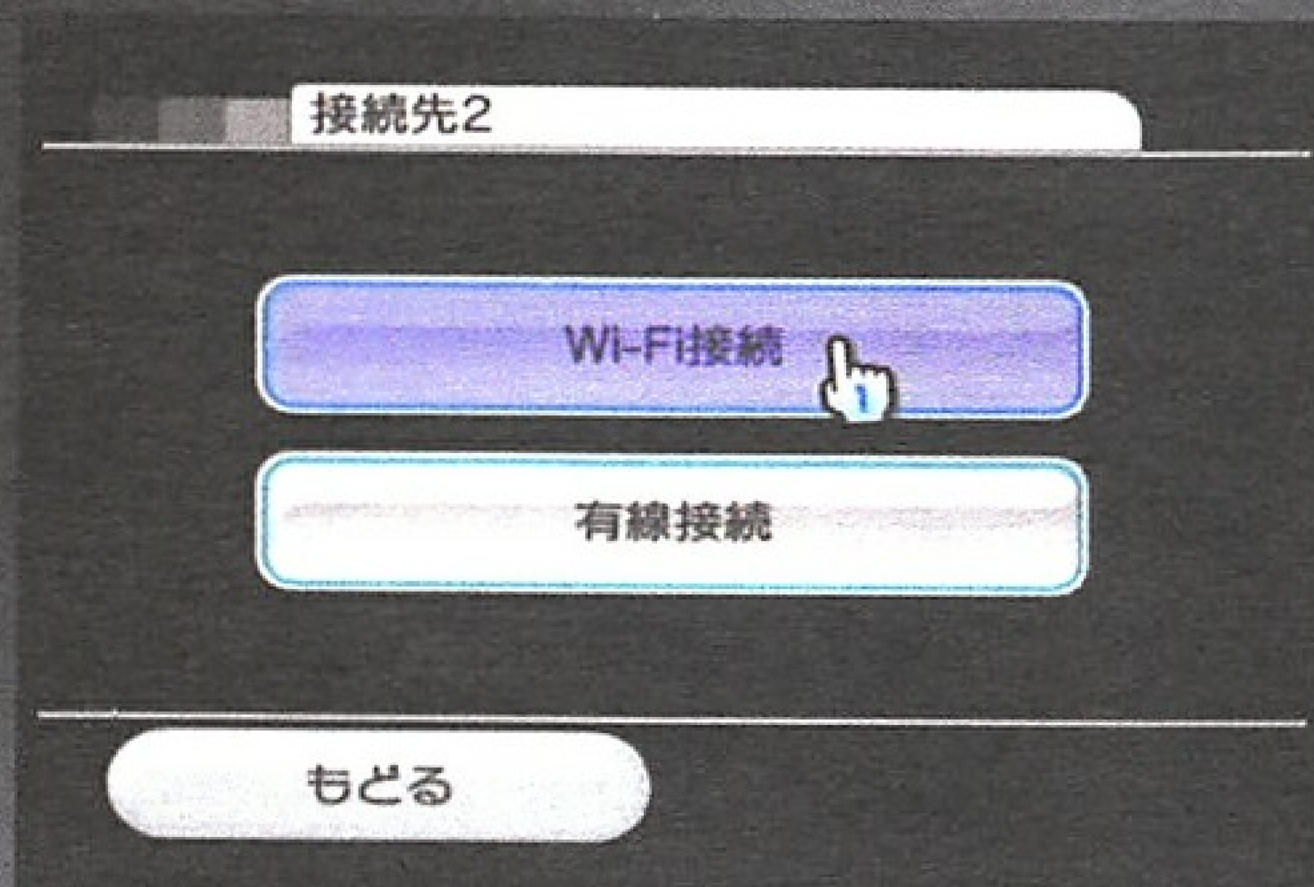
▲在本题设定的第二页功能选择中选择“インターネット”。



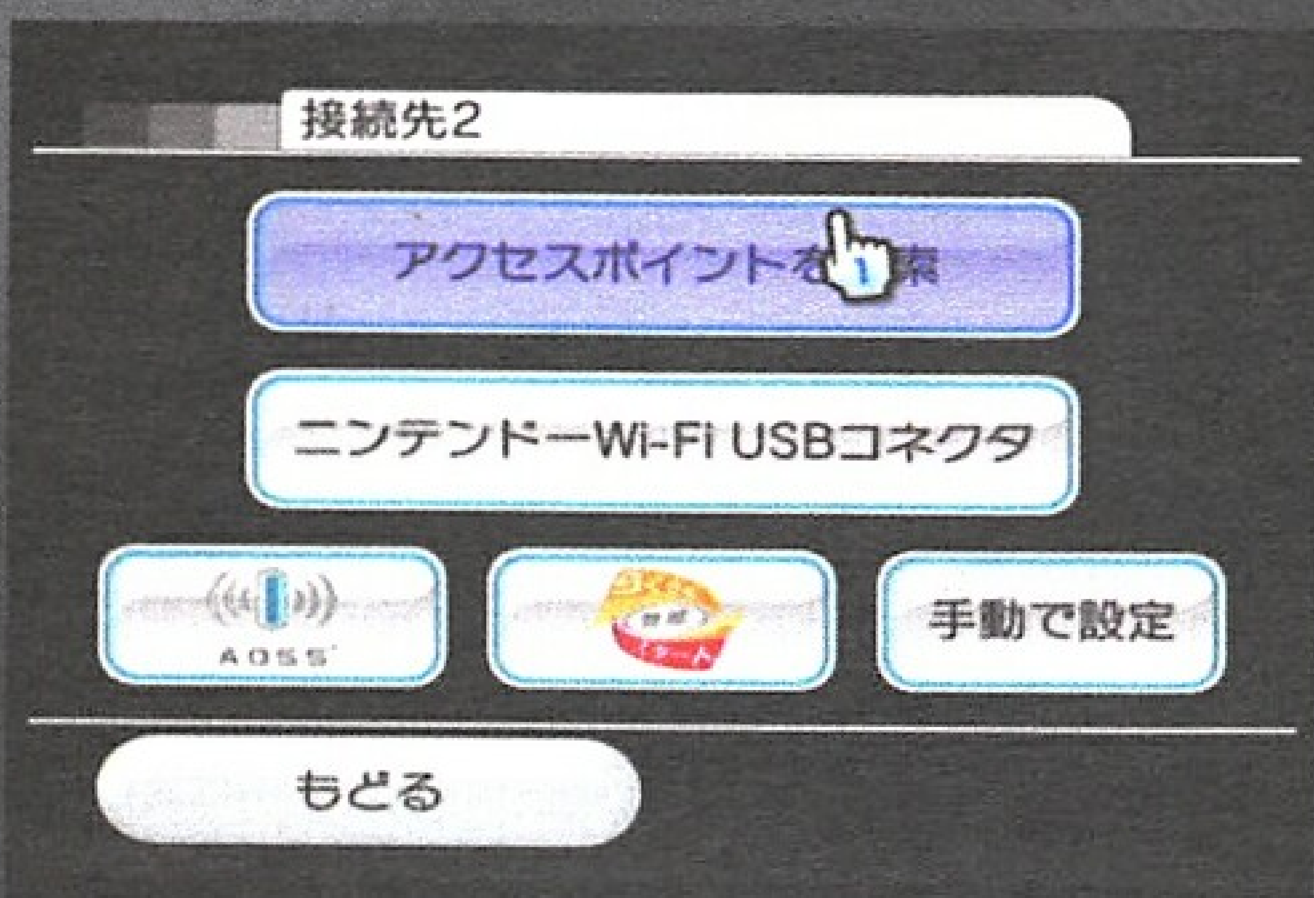
▲接着我们需要对Wii进行接入网络的设定，选择“接续设定”。



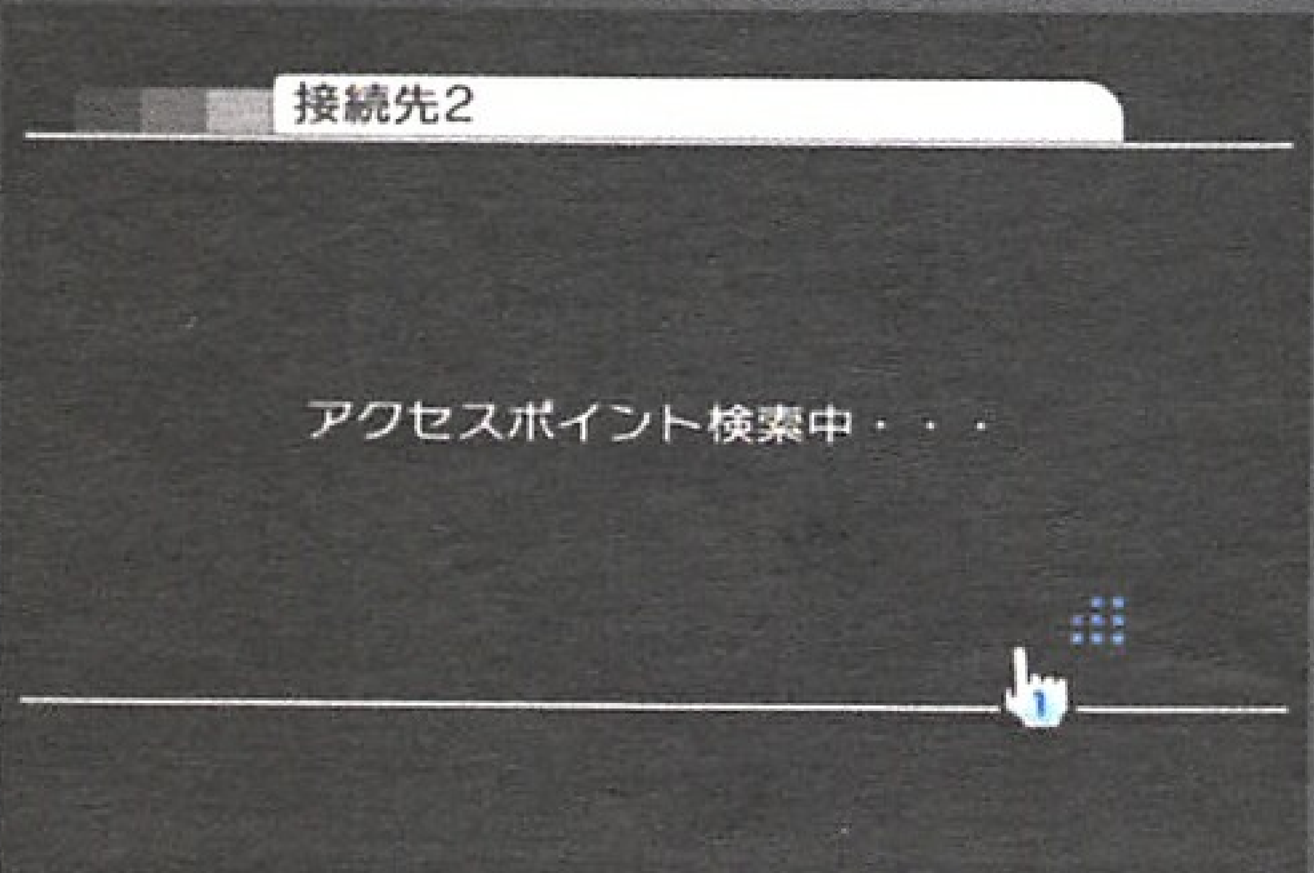
▲进行设定后Wii会保存接入网络的设定，“接续先1”是笔者使用的网络连接，这里我们选择“接续先2”进行新的连接设置。本体的更新与网络设置



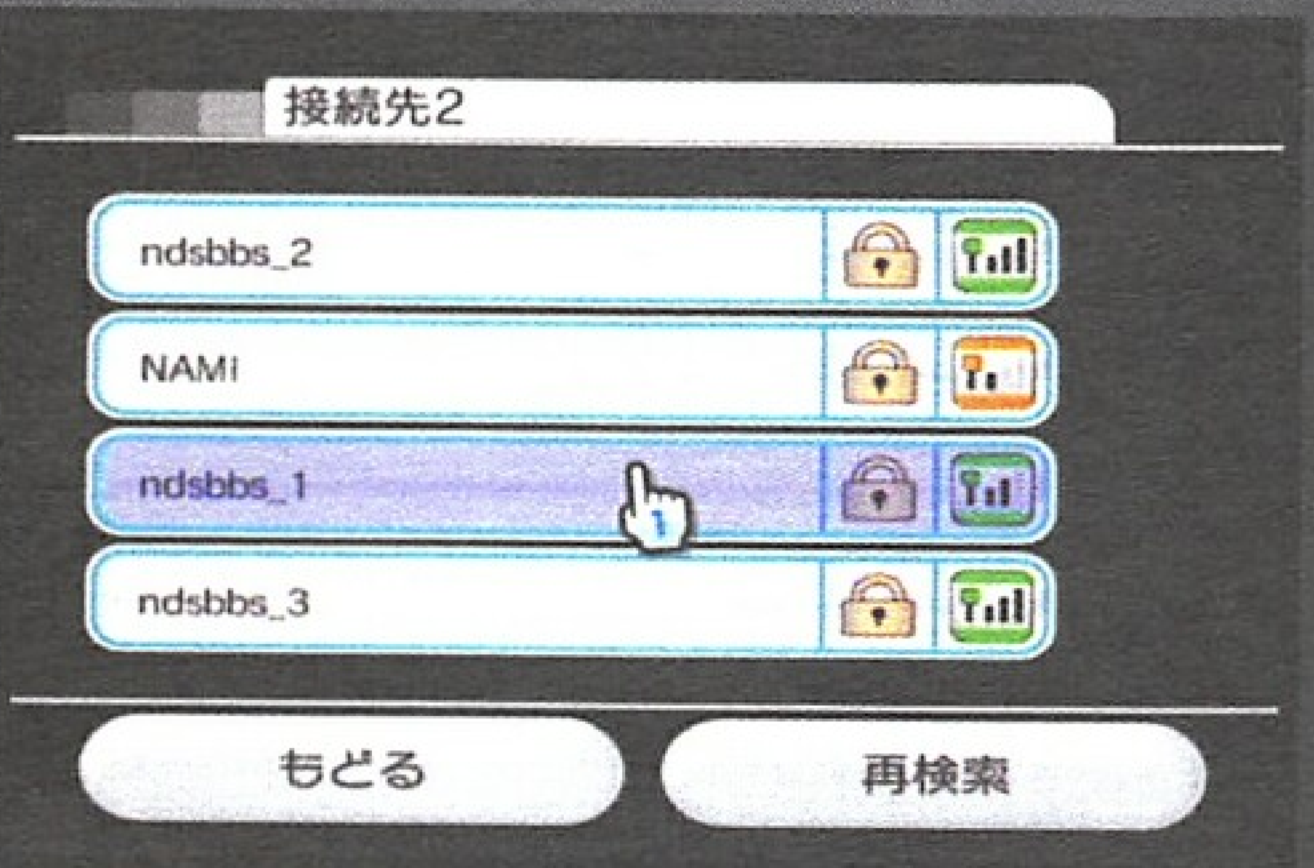
▲接下来我们选择“Wi-Fi接续”，如果你有USB的有线适配器，可以选择“有线接续”，之后的操作与“Wi-Fi接续”相近，这里我们就不做介绍了。



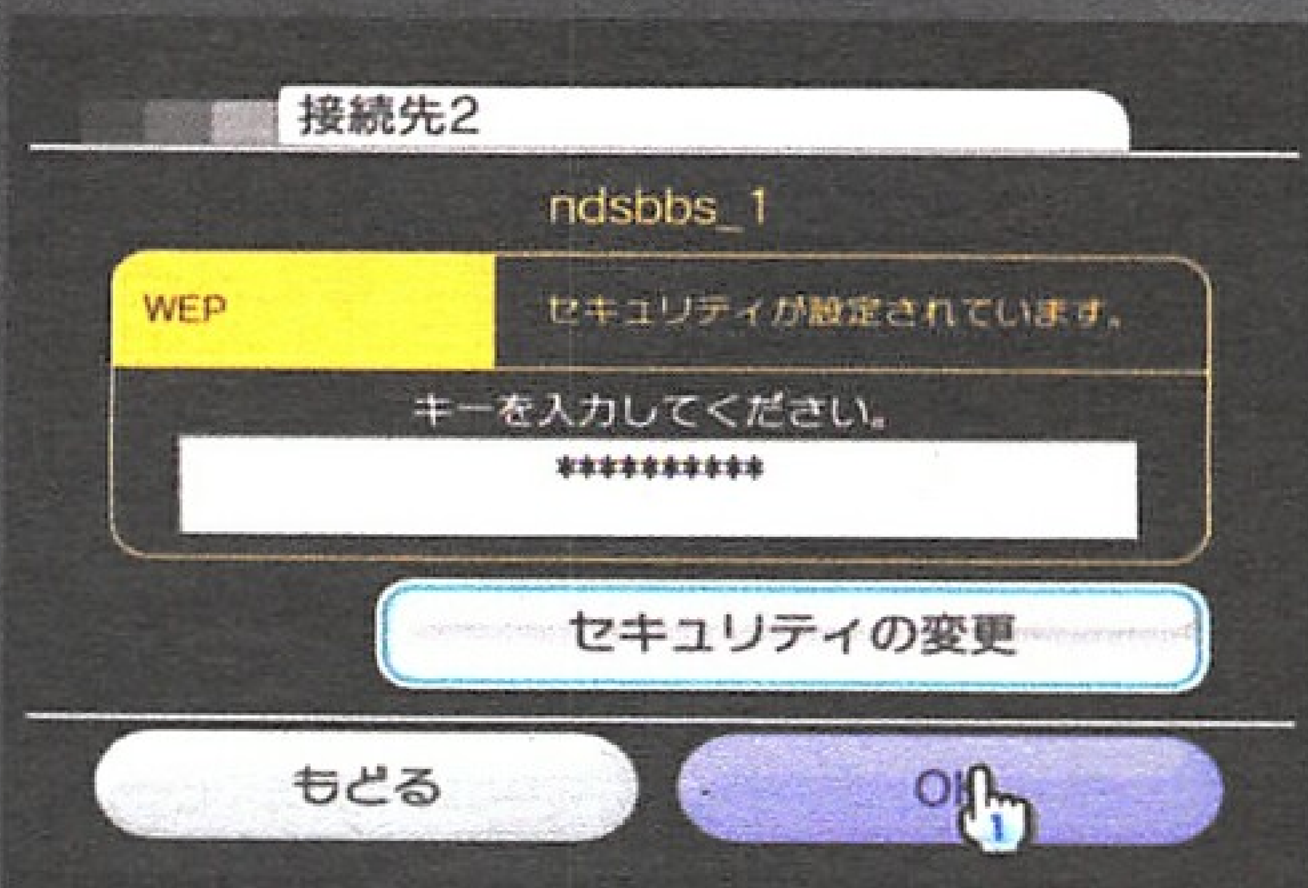
▲接下来选择“アクセスポイント检索”。



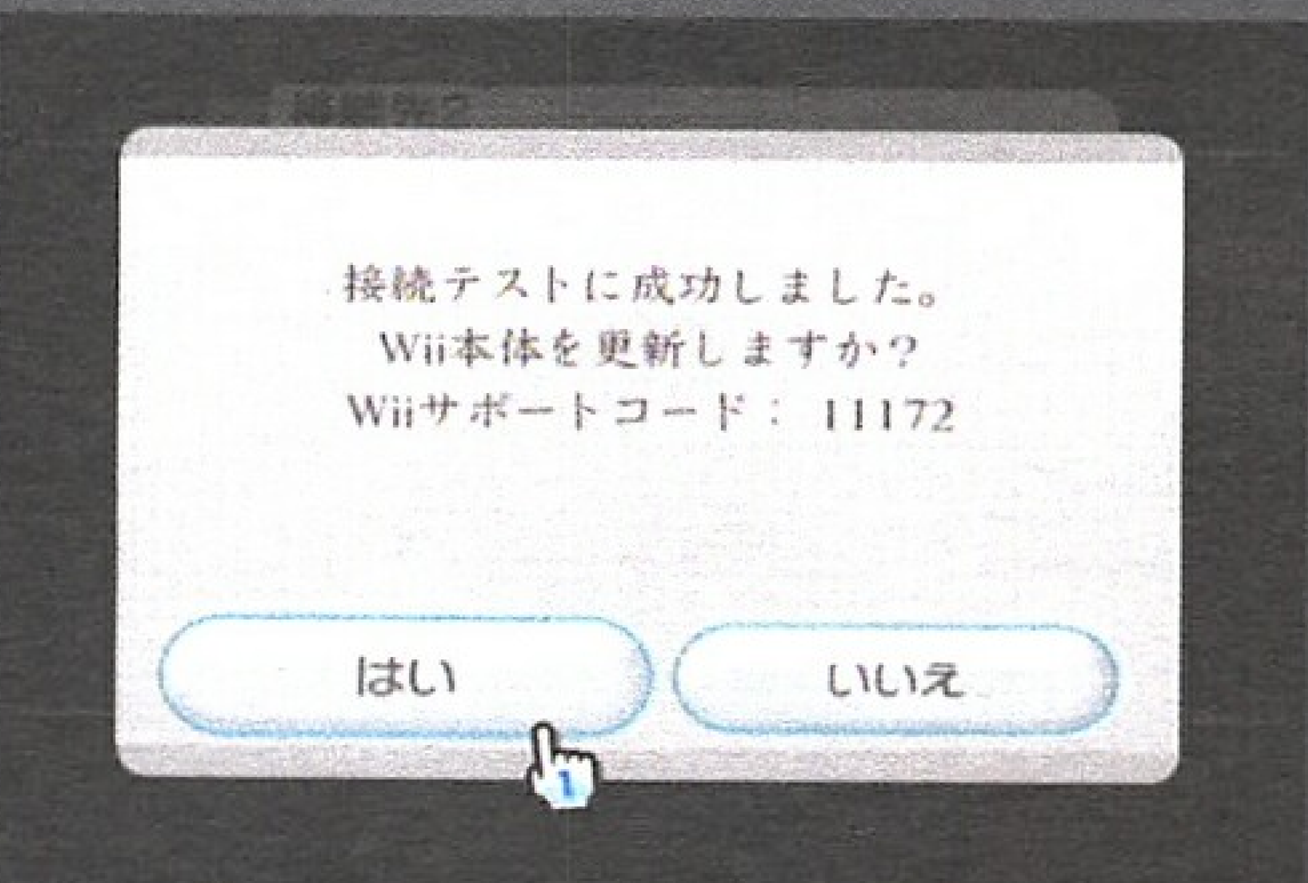
▲选择进入后Wii会自动检查可连接的网络。



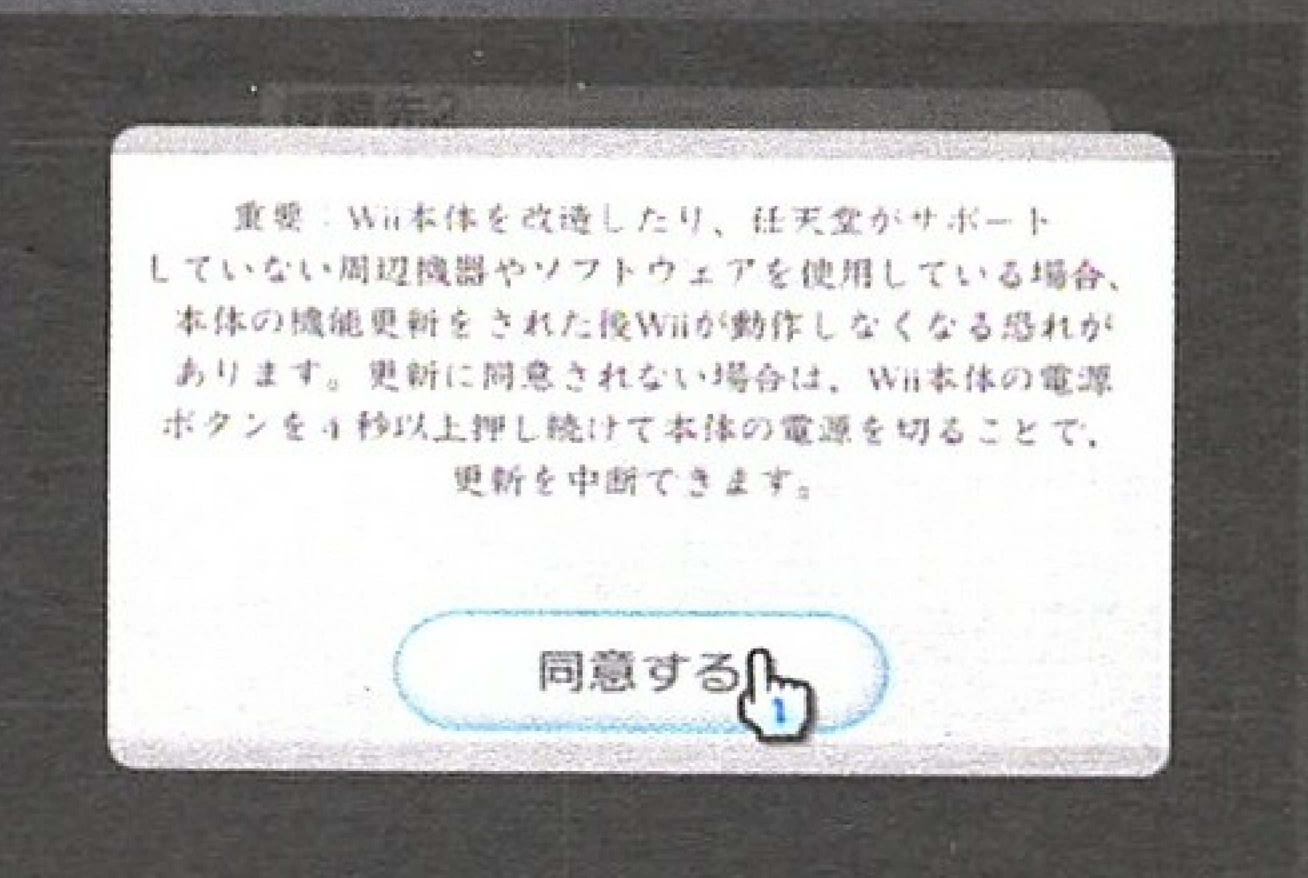
▲出现了可连接的网络信号后，我们可选择一个信号进行连接，一般家用时的信号源只有一个，也就是你的无线路由所发出的信号，信号的强度会以颜色和格数进行表示，绿色的信号较强，而橙色的较弱，锁标志代表该信号源启用了WEP密钥保护。



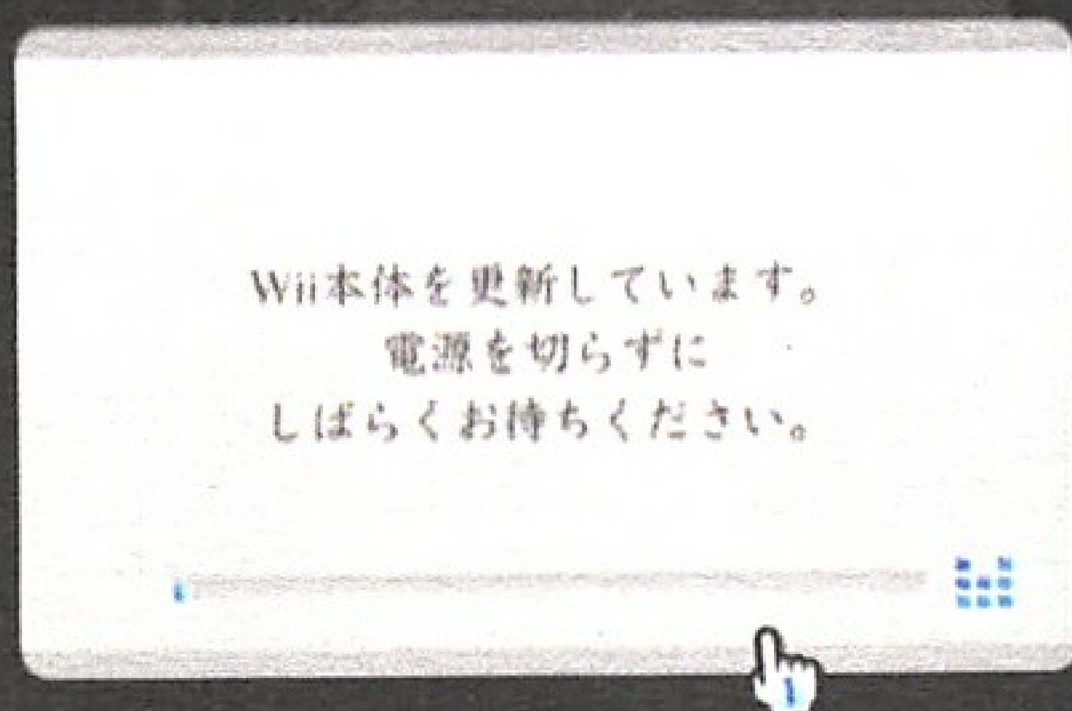
▲选择好一个信号源并连接后需要输入WEP密钥,即你无线路由的密码，正确输入后按“OK”进入下一步。



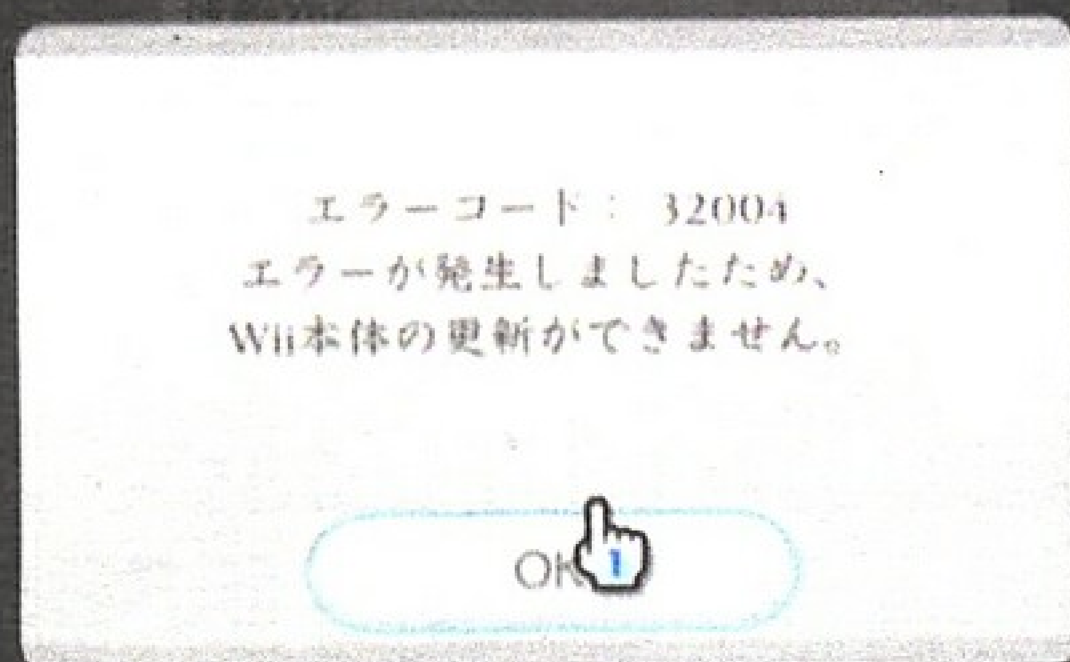
▲连接成功后主机会自动提示你是否进行本体固件的更新。



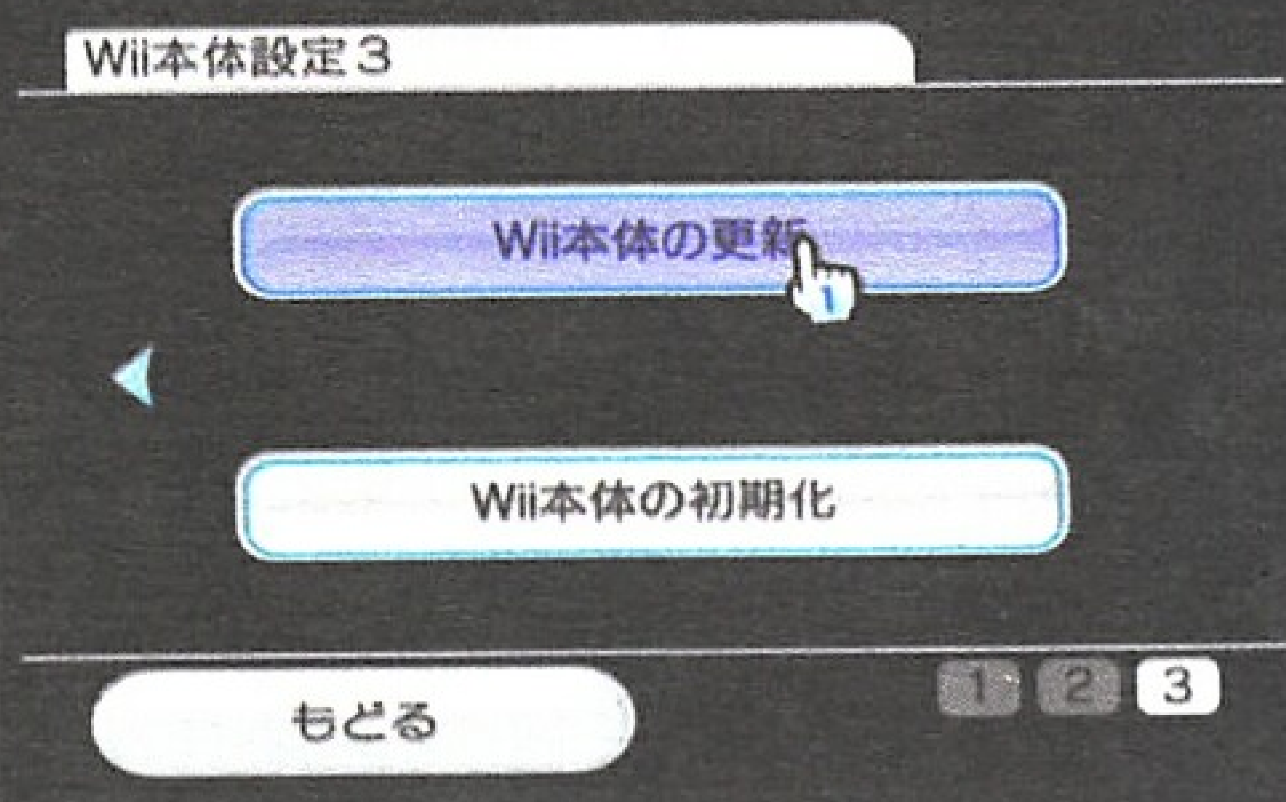
▲这个界面主要是任天堂官方的一些声明，大致内容就是网络连接需要注意什么什么以及其他的一些对大家没什么意义的话。不用担心，我们可以继续连接，按“同意”。



▲接下来的操作就可以交给Wii了，主机会自动连接到官方的服务器进行固件数据下载，下载的速度会网络情况而定,使用日版主机的朋友们可以尝试在上午或是深夜进行连接。

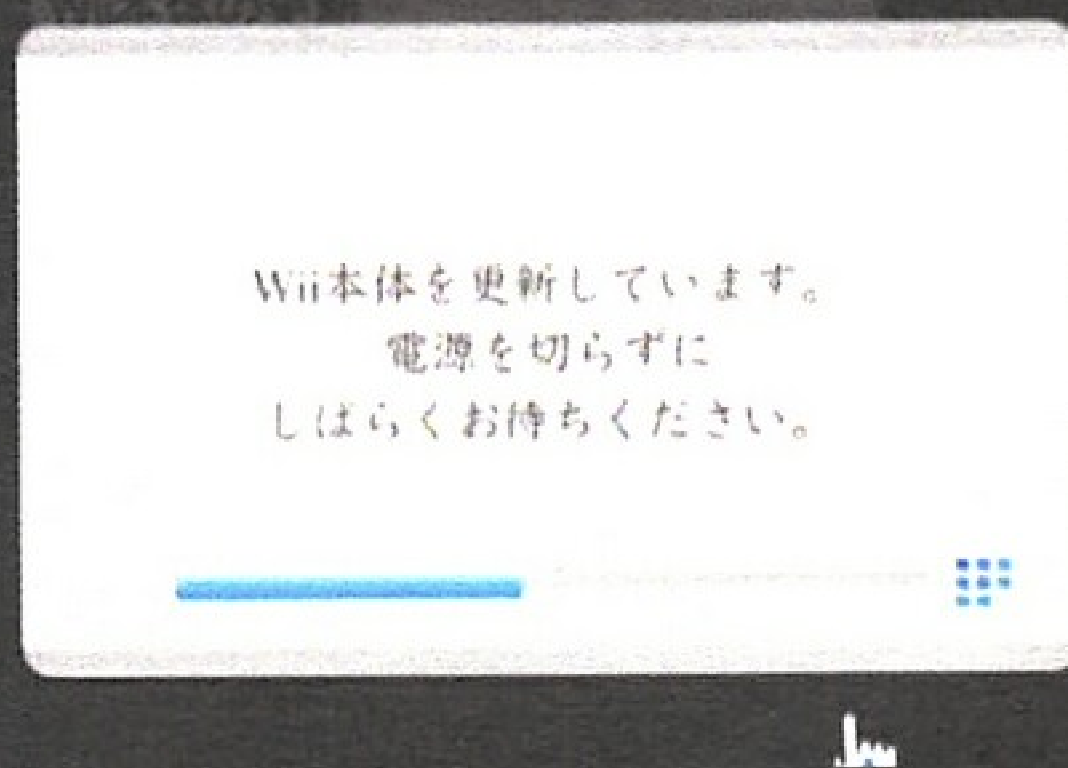


▲出现这个提示则表示升级失败，网络因素导致的失败不会对主机产生不良影响，大家可以放心更新。

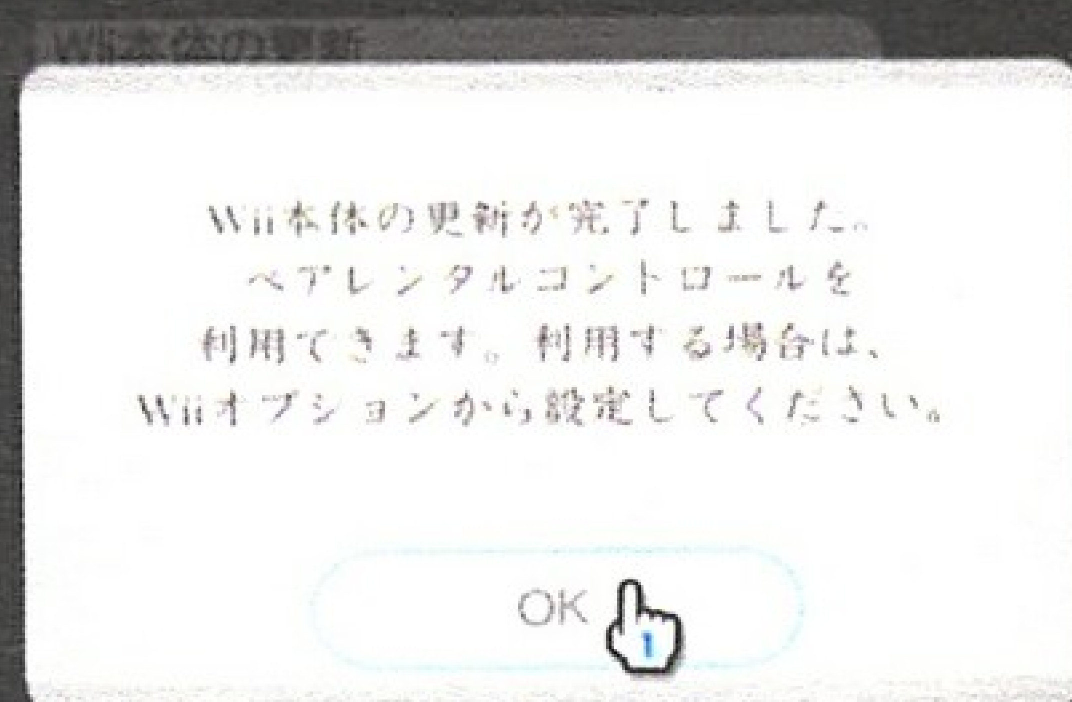


▲由于之前更新失败，所以接下来我们需要继续更新，按照原先的方法再来一次。

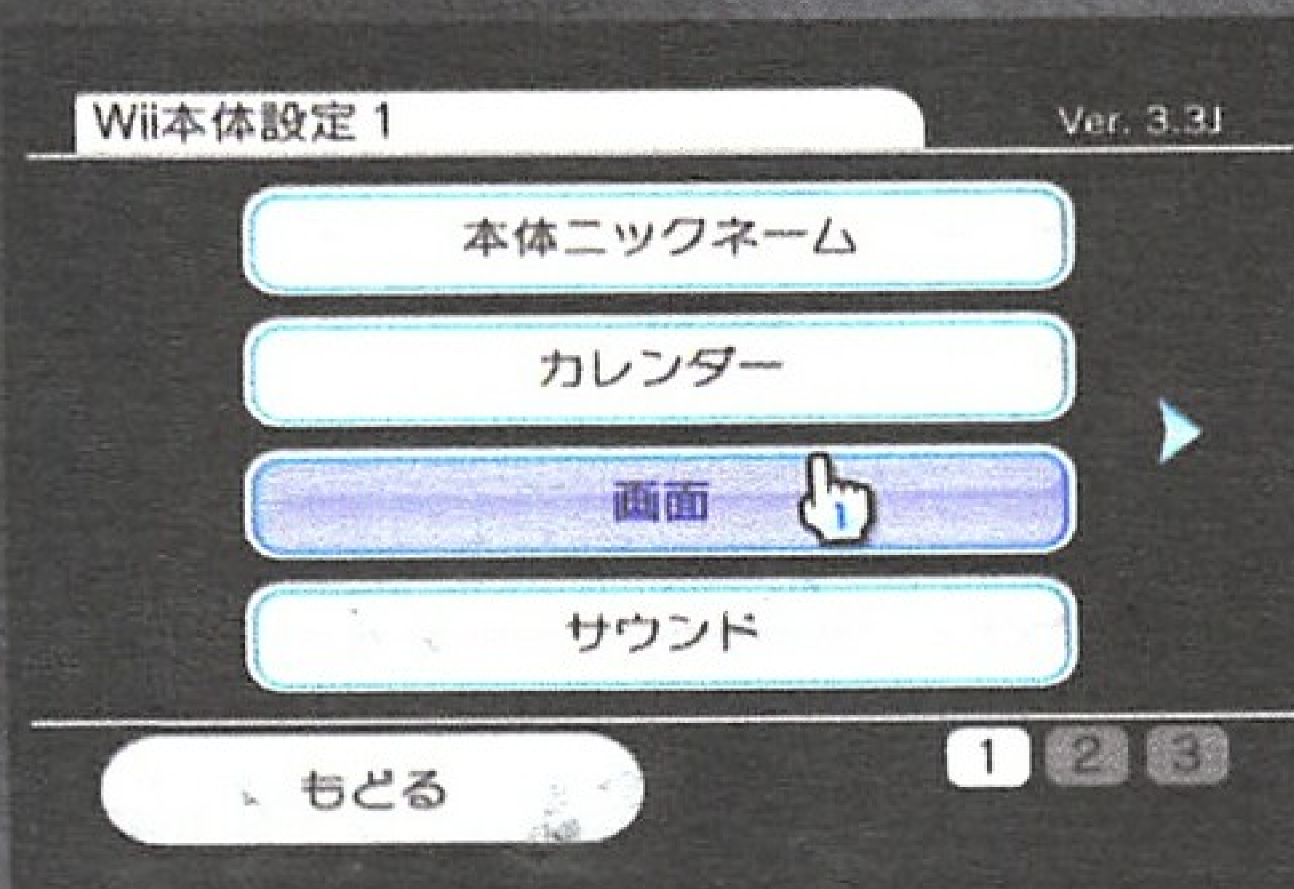




▲这次顺利的连接上了服务器,Wii正在更新中。



▲提示更新结束，主机固件已经顺利升级。



▲在系统菜单中我们可以看到主机已经顺利的升级到3.3j，固件更新结束。

在进行完解半砖程序的运行，以及升级固件后，我们的Wii现在已经获得了最新的3.3固件，但是如果此后仍然在未处理ISO的情况下运行任何带有其他版本（美、欧）游戏，仍然会有可能让Wii变为半砖，一定要注意识别，目前尚无在3.3固件下解半砖的程序放出，因此升级到3.3后玩家们更要注意保护好自己的小Wii哦！

半砖最后的攻坚——双频及多频的处理

有过半砖经历的玩家们想必都有双频或多频

破解频道

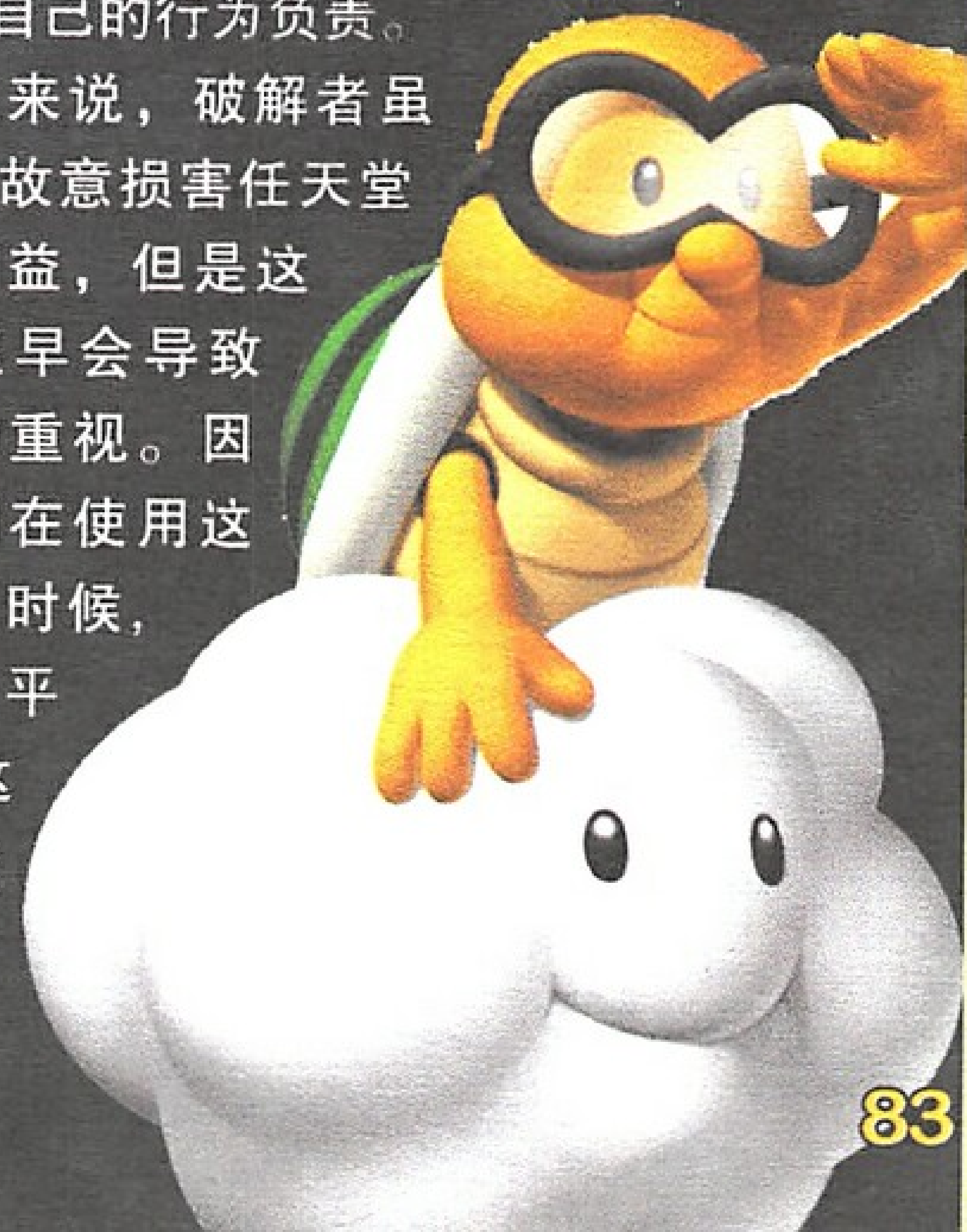


的经历。简单说来,双频或多频即是在主机的主菜单出现了两个或多个非本区正常带有的Wii频道，例如在日版主机上出现了美版的新闻频道，或是在美版主机上出现了日版的投票频道,造成双频的原因和半砖相同，非本区游戏附带的固件更新程序强行灌入了Wii的系统。自双频出现后国外已经有众多解决双频的软件出现，并且现在因为有了Homebrew Channel，运行去双频软件也没有了复杂的操作。在网络上下载Wii Duplicated Channel Remover v2版本（或2.1版本）后，将.elf文件放入SD卡后通过Homebrew Channel或是《塞尔达传说》Hack漏洞就能修复双频，下载地址同样可以在bbs.Wiibbs.com的自制软件区查找到。强烈建议需要去除双频的朋友不要使用2.0版本以下的Wii Duplicated Channel Remover程序，其1.0版本在使用后会加入自制的双频免疫程序，虽然在使用后带频道更新的游戏不会再带来双频，但是国外已经有网友宣称该程序不安全，作者本人也证实了这一说法。为了更好的保护主机，玩家朋友们还是应该从各方面丰富对Wii的知识，尤其是各种实用的自制软件，这些软件极大的扩展了Wii的功能性，Wii基于Linux的友好开发环境将会在今后的岁月中提供给玩家们广阔的想象空间，说不定下一个优秀的自制软件就出自你的手中！

写在后面的话

时至今日，Wii的破解工作与主机的升级几乎是同时发展的，任天堂在研制Wii的时候万万没有想到主机的首发游戏《赛尔达传说》会成为黑客们攻陷Wii系统平台的敲门砖。无论主机有没有加装直读芯片，都可以通过相应版本的存档来引发赛尔达漏洞，之后安装各种软件。任天堂在发现了这个程序漏洞之后想尽办法对这个漏洞进行封堵，但是破解者依旧可以很轻松地开发出漏洞工具的更新版本。以赛尔达漏洞为契机，玩家们可以将各种自制软件安装到Wii的主机内部，这就使得原本一块铁板一样的Wii的封闭平台变得开放。这也是任天堂没有想到的事情。在主机硬件设计上一直采取保守政策的任天堂，是不会给破解者留下任何机会对自己新推出的主机进行修改的。所以Wii的硬件设计十分封闭，而且机器内部的存储体的容量十分有限。但是自从任天堂推出光盘主机以来，破解者一直在寻找攻陷任天堂主机内部系统的机会。这个机会从GC后期开始出现，黑客们利用GC的网卡将游戏主机和电脑连接，并且成功地在上面开发了为数众多的模拟器和其他软件。现在我们看到的Wii用模拟器，其实很多都是从那时候发展起来的。

随着越来越多的游戏玩家掌握破解技术，我们可以看到新主机成为这些玩家实验的天地。也正是因为有这些掌握了破解技术的玩家存在，我们可以玩到更多有意思的游戏，随着Wii的进一步流行，今后将吸引更多软件自制者的兴趣。当然了，这些玩家在制作Wii用软件的时候，并没有考虑用这些东西去赚钱，所有的程序都是在网上发布的，大家在下载使用这些软件的时候，也都需要对自己的行为负责。从本质上来说，破解者虽然不是在故意损害任天堂的商业利益，但是这些行为迟早会导致任天堂的重视。因此，我们在使用这些软件的时候，也要抱着平常心，这样才比较公平。

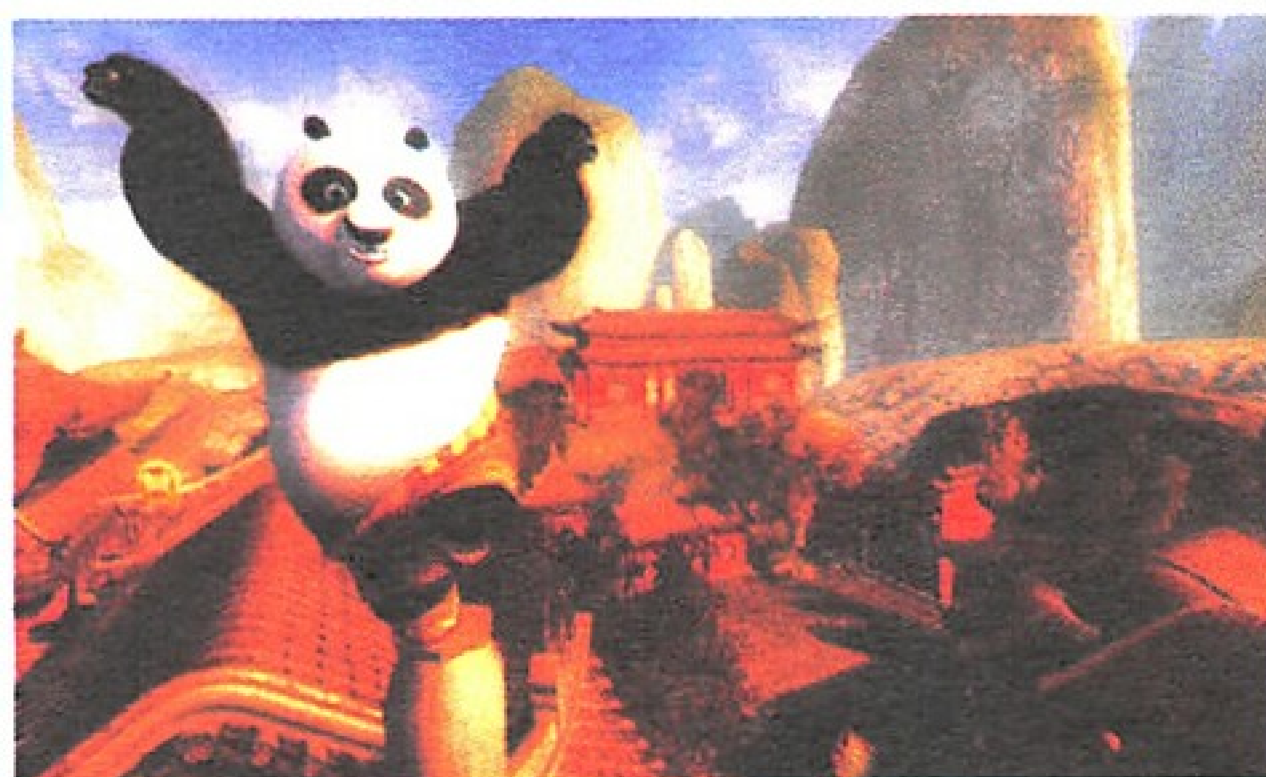


08年6月—8月Wii热门游戏图鉴

功夫熊猫

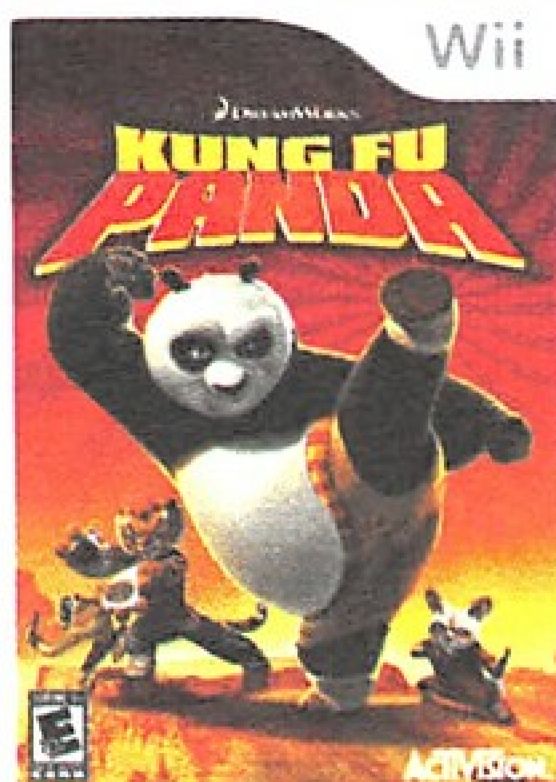
厂商 Activision
类型 ACT

●2008.6.3●1人用●美版



配合今夏好莱坞大片《功夫熊猫》的上映，于全平台推出的这款同名游戏受到了相当大的关注。被称为中华国宝的熊猫摇身一变成为了功夫大师，采用和电影版同样情节，主人公——熊猫阿坡在偶然的机缘下踏上了苦练武学真谛的道路，玩家要扮演这只憨态可鞠的胖熊猫完成10余个电影场景中的关卡，并且还可以操作与十二生肖相关的虎、猴、蛇等角色挑战种种不同的关卡。游戏的感觉与原作相比很有还原度，很多玩家都是冲着电影去玩的吧。





神奇绿巨人

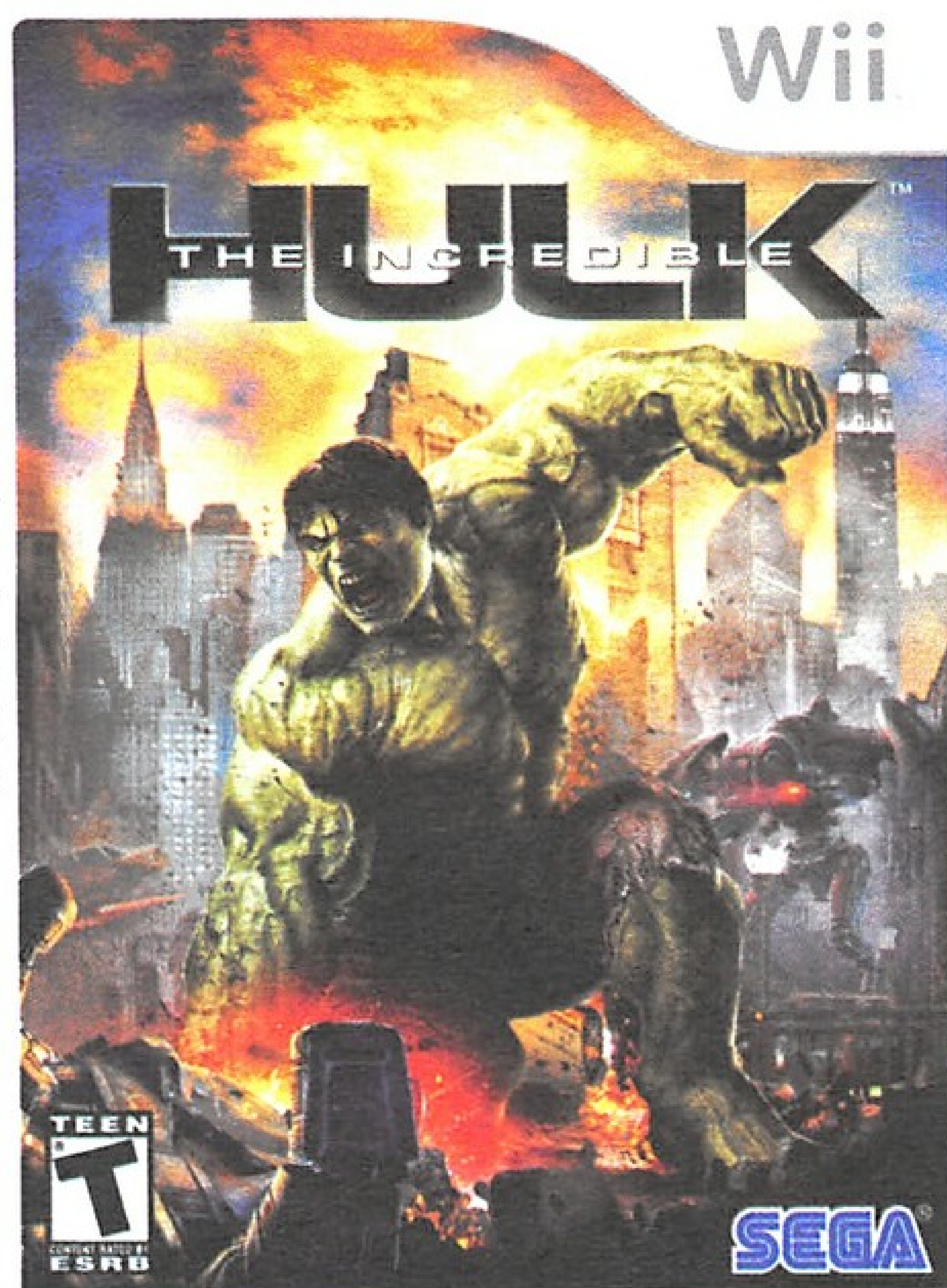
厂商 SEGA
类型 ACT

●2008.6.3●1人用●美版

2008年年中放映的《绿巨人》最新电影版曾掀起了一阵不小的绿巨人热潮，以此为契机，SEGA不时时宜地同步推出了最新的游戏版本。

游戏配合电影，讲述了核物理学家Bruce Banner因事故变身为拥有怪力的绿巨人，并展开奇异冒险的故事。游戏与主题相配，依靠绿巨人庞大的身形和超人的怪力破坏眼前看到的一切是最直接的玩法，完成指定任务惩奸除恶则是玩家通往胜利的必要过程，游戏会根据玩家的表现产生各种不同的分支情节。





↑在强大的敌人面前绿巨人也需要小心地应战，铲除世间的罪恶吧！

不可思议的迷宫 风来的西林3

厂商 Chunsoft
类型 RPG

●2008.6.6●1人用●日版



本作为《不可思议的迷宫　风来的西林》系列时隔8年后的家用机版新作，由SEGA与CHUNSOFT公司共同开发而成。已经长大成人的主人公西林和他的同伴们一起挑战机关重重的神秘古宅，向最新的迷宫发起冲击。游戏继承了系列经典的系统并加以强化改良，大幅增加的内容让游戏耐玩度成倍增加。新增加的道具成长系统非常有意思，玩家如果将道具放置在地图的指定位置，就会转换成其他道具或着增加道具的数量。除此之外，玩家完全凭借着脑力和运气在迷宫里漫游，那种紧张感真实无与伦比。本作是Wii平台不可错过的RPG佳作之一。





↑登陆Wii平台的第一款系列新作，游戏场景都采用了立体3D式的设计。

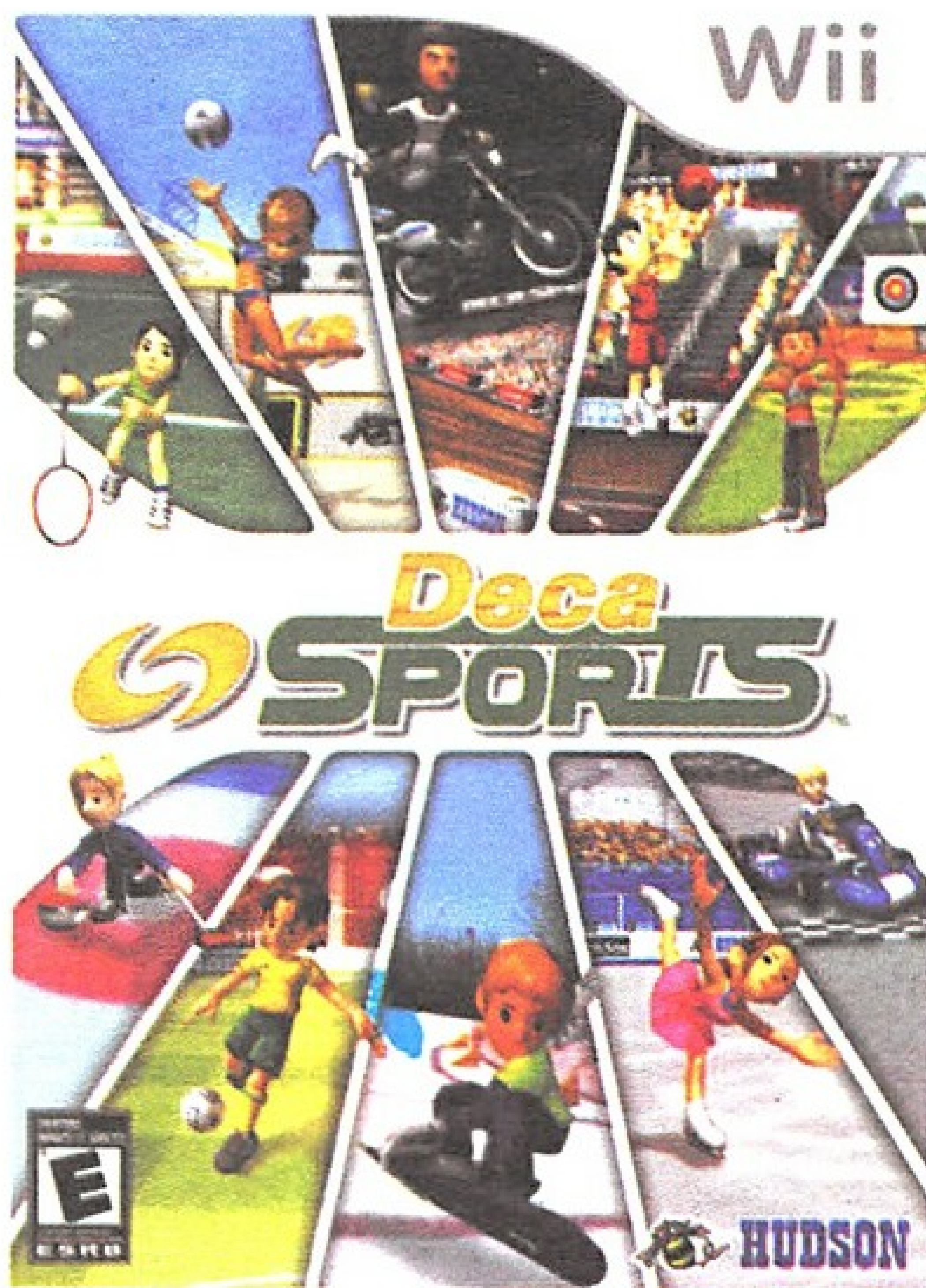
十项全能

厂商 Hudson
类型 SPG

●2008.6.6●1-4人用●欧版

Hudson公司专门为Wii打造的体育运动游戏，作品取得了阿迪达斯公司的授权，运动员的服装等细节都采用了真实的外观设计。游戏中包含了足球、沙滩排球、篮球、卡丁车、羽毛球等10种体育运动项目，每种运动都灵活运用了Wii手柄的独特控制方式，体感操作在对应的项目中都有着相当出众的表现，玩家和朋友们在一起共同感受模拟运动的乐趣是非常令人兴奋的事情。





←射箭比赛很能体现Wii体感手柄的独到之处,拉弓蓄力的力道控制是项技术含量很高的东西。另外其他几项运动对于玩家的能力也是一大考验。《十项全能》是一个好游戏，不过理论要和实际结合，大家平时有时间的话还是多加锻炼比较好。

家庭滑雪

厂商 NBGI
类型 SPG

●2008.6.13●1人用●欧版



《家庭滑雪》是由著名的《山脊赛车》系列的开发人员所制作的运动滑雪游戏，通过Wii的遥控器手柄和双截棍手柄模拟出真实的滑雪体验，即运用体感技术将滑雪中的滑走线路和震动效果完美得以还原，可以说是将玩家置身于白雪皑皑的滑雪场一般。本作支持最大4人同时游戏，并且对应之前与《Wii Fit》同捆发售的“Wii平衡板”，踩在上面进行滑雪游戏有如身临其境一样。



↑和朋友共同感受飞一般的滑雪竞速是现代大都市上班族们渴求的渴求的快乐时光。



遥远的时空中4

厂商 KOEI
类型 AVG

●2008.6.19●1人用●日版





本作是堪称女性向恋爱游戏代表作的《在遥远的时空中》系列的最新作品。



本作的人设依然由系列插画家水野十子担任，唯美的角色人物是吸引爱好者最大的卖点，且加上系列一贯的豪华声优阵容，是每一个女性向游戏FANS都不容错过的佳作。游戏中玩家扮演异世界亡国“中土之国”的公主苇原千寻，为了复兴祖国率领残存的国民挑战“常世之国”，优秀的剧情仍旧能吸引大批玩家投入其中。光荣的历史游戏很多，但是这种女性玩家向的游戏却比较少。

←剧情由知名剧本家创作，能看懂的玩家会体验到最高的乐趣。

超级马里奥棒球

厂商 任天堂
类型 SPG

●2008.6.19●1-4用●日版



本作是早年于NGC平台发售的《超级马里奥棒球场 奇迹棒球》的续作，不仅在画面方面进行了进化，游戏运用Wii的遥控器手柄，实现了更为夸张有趣的体感操作，棒球中的挥棒、击球，跑垒甚至各种必杀投球等要素都表现得尤为精彩。单人挑战模式中玩家要在棒球乐园中聚集同伴，通过完成迷你游戏和各种任务击败对手。本作支持最大4人同时参与游戏，协力、妨碍、加油等模式让多人同乐内容成为本作最大的乐趣。





←不管是在传统作品还是在比赛场上，库巴永远都马大叔的劲敌。

纳尼亚传奇 凯斯宾王子

厂商 Disney Studios
类型 ACT

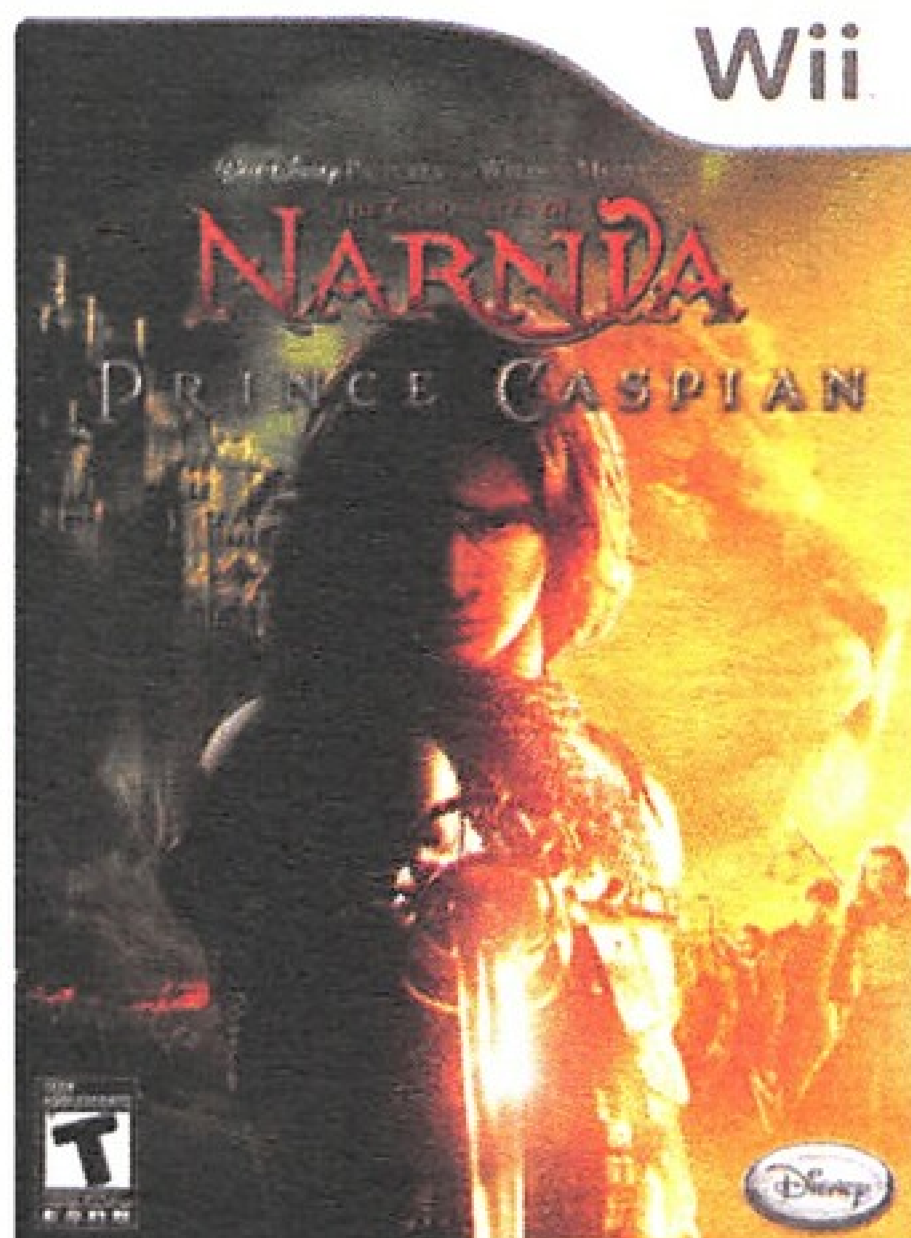
●2008.6.20●1人用●欧版



本作是迪斯尼根据5月推出的新片加以改编的游戏。与原作中一样，故事围绕着勇敢的凯斯宾王子展开他的冒险。与大多数“王子复仇记类似，故事讲述了王子打倒残暴的纳尼亚国王，并夺回属于自己王位的故事。本作在时间设定上与前作《纳尼亚传奇 狮王、女巫和魔衣服柜》相隔了一年之久，但在作品中王子会发现现实中的时间已经过去了遥遥一千年，充满神奇的冒险旅途就此开始。



↑根据迪斯尼电影改编的本作在营造气氛上相当出色。本作的电影推出的时候，有不少玩家会去看这个片子吧。



鬼屋魔影4

厂商 Atari
类型 AVG

●2008.6.20●1人用●欧版



本作是有着14年历史的《鬼屋魔影》系列的最新作，同时在现行的各大平台推出，仍然由大名鼎鼎的Edward Carnby负责开发。本作运用新世代主机的性能，采用最新的完全交互式场景，玩家可以随心所欲地将场景中的每一个物品加以破坏或灵活运用。游戏场景很多地方采用黑暗到几乎看不见的效果，由此透出的恐怖和未知让玩家们深深沉入其中。Wii版利用独有的遥控器手柄加强了玩家与环境之间的互动，并在游戏方式上与高清次世代版本并无二致。





←昏暗阴森的气氛是恐怖冒险游戏都少不了的要素之一。

摇滚乐队

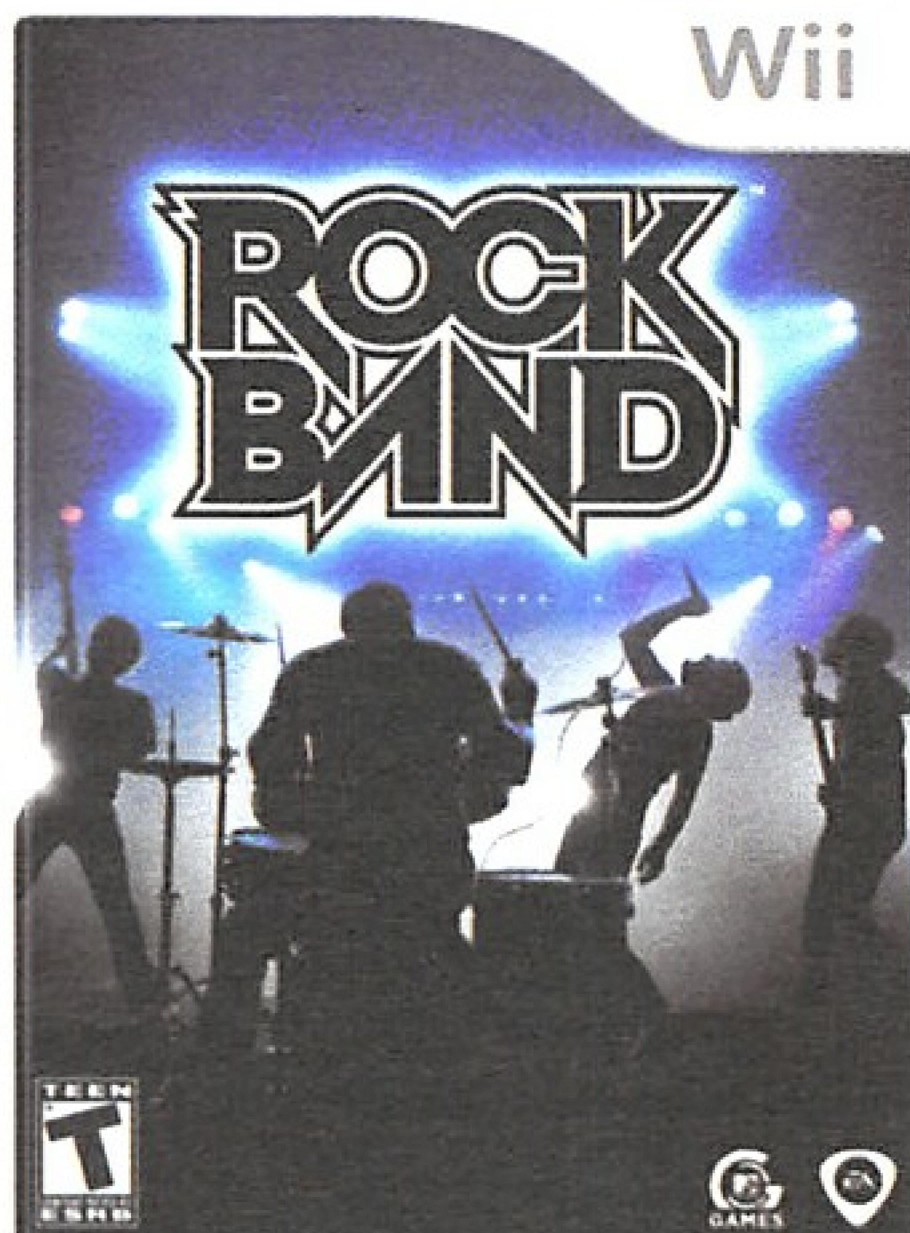
厂商 EA
类型 MUG

●2008.6.22●1人用●美版



本作是由Harmonix开发，EA代理发售的音乐游戏。同捆的还有配套的专用控制器，包括吉他、架子鼓和麦克风，游戏自带63首曲目和另外5首附加曲目，不过遗憾的是Wii版目前还无法通过网络下载更新的曲目。游戏中除了能享受到经典的吉他演奏，还增加了对应述专用周边的手鼓和卡拉OK模式，而且这些周边无法用普通手并代替，游戏中的各种操作都通过周边来直接操作完成，玩家会从中得到彻底的音乐盛宴级的游戏享受。





←游戏本身附带的曲牟就已经非常多了，如果能对应网络下载的话认气会更高。

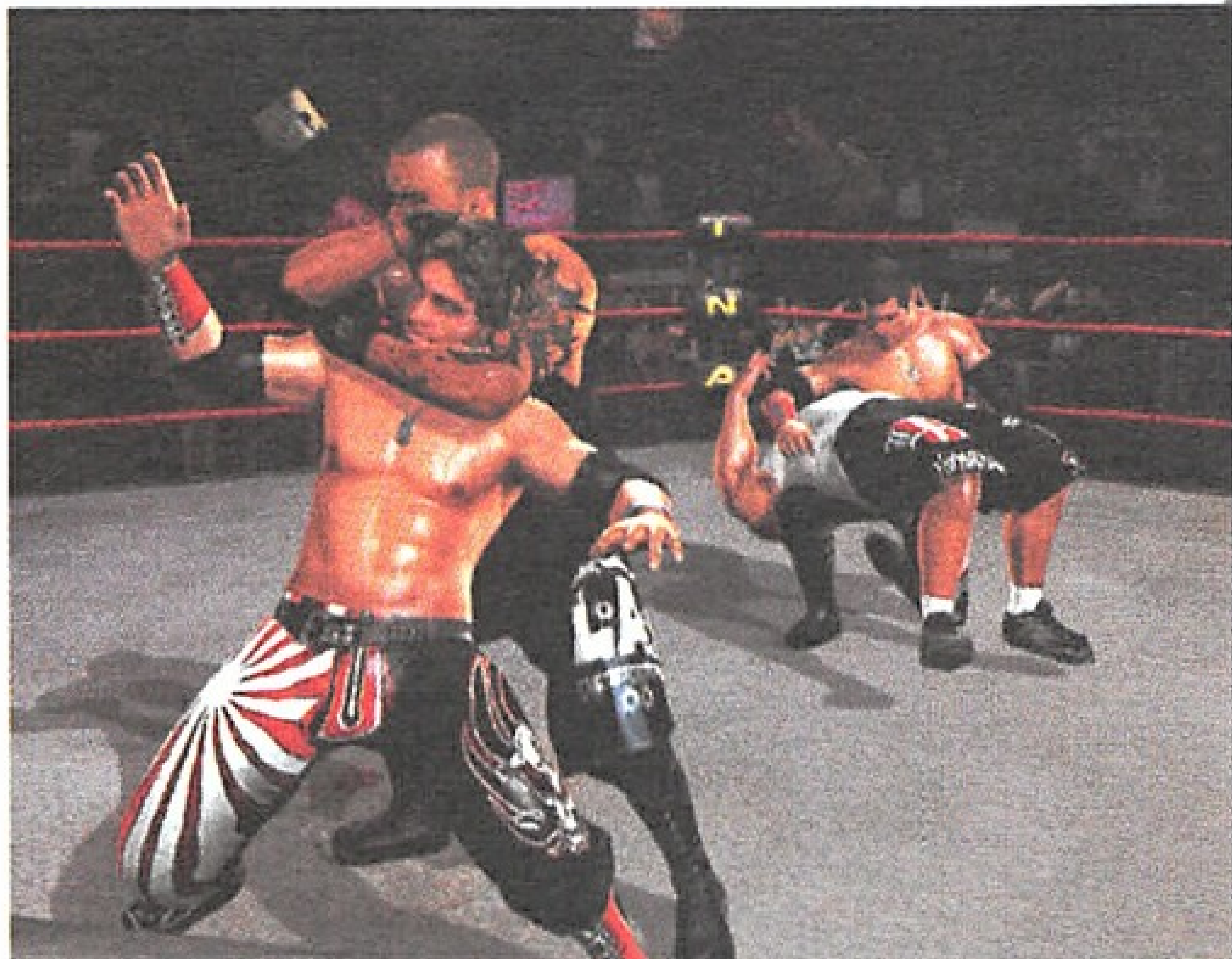
TNA美国职业摔跤 冲撞

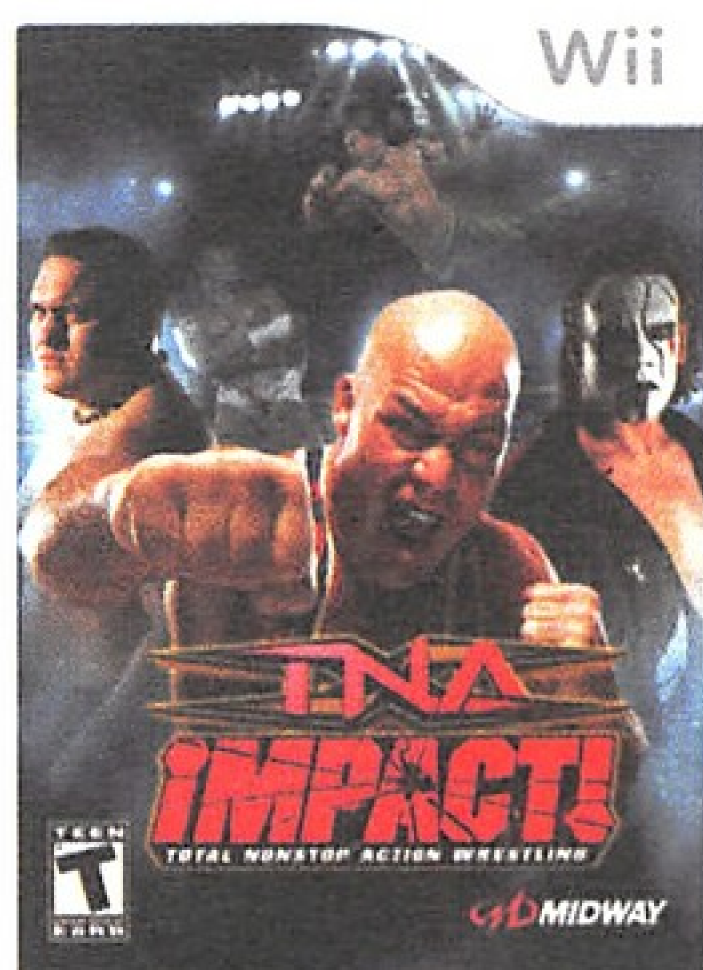
厂商 Midway
类型 SPG

●2008.6.23●1人用●美版



本作是由美国人气电视娱乐节目TNA职业摔跤比赛（TNA）授权制作改编的游戏。在游戏中玩家可以创造属于自己风格的摔跤手，摔跤风格、移动方式和服装道具等都可以随自己的喜好加以选择，换句话说就像自己亲身参加摔跤大赛一样置身其中，以自己的格斗技巧挑战一个又一个强悍的对手，创造属于自己的摔角神话。除了原创人物外还可用到真实的摔跤手角色，摔跤手们的数据均由官方提供，从名字到角色形像都相当逼真，配合高智能AI重现现实中的比赛气氛。





机器人总动员

厂商 THQ
类型 ACT

●2008.6.24●1人用●美版



本作是由Heavy Iron Studios开发的一款科幻冒险游戏，故事背景设定在了遥远的未来世界，距今已经跨越了七个世纪的地球。人类因为自身过度制造垃圾的愚蠢行为而被迫离开自己的母星移居到太空船上生活。游戏中玩家分别扮演两个不同的角色：去执行各自的艰苦任务，其中Wall-E被派往地球进行无穷无尽的垃圾处理工作，女性机器人Eve则前往地球进行勘察的任务。两个角色都有着各自不同的使命，并且会经历各自的冒险，从混乱中拯救破败的地球。



←进行种种调查工作找出隐藏在幕后的事件是不可避免的通关之路。



神乐传说2

厂商 NBGI
类型 RPG
●2008.6.26●1人用●日版



本作是NGC/PS2版《神乐传说》的正统续作，世界观人物及系统都延续于上部作品，讲述前作主人公洛伊德等人将两个世界合二为一再生后发生的故事，因为两个贫富差距过大的世界突然融合致使产生了一系列不协调的情况，在混乱与冲突中世界再次面临新的危机。本作系统以前作为基础加以大幅强化改良，并灵活运用Wii遥控器进行直观操作。玩家可以在战斗中指定角色移动的位置，由此产生各种形色各异的战术。游戏中的场景也经过全新设计，前作中就有的城镇等也都有着全新的面貌，新的捕捉怪物并使之参加战斗的系统也让游戏变得更为有趣。





魔法飞球 第二次打击

厂商 TECMO
类型 SPG
●2008.6.27●1-4人用●欧版



本作是由日本TECMO公司和韩国NTREEVSOFT公司共同开发的一款高尔夫球运动游戏。是2006年12月发售的Wii版《魔法飞球》的续作。

在这款《魔法飞球 第二次打击》中前作的主要模式“故事模式”将会进化为更为全面精彩的“巡回模式”，玩家可从中进行赛场挑战的旅行。本作还增加了对应多人同乐的“聚会模式”，与朋友家人一起共进高尔夫之夜不再是梦想。全新增加的场地和原创服装也自然少不了，可以说是一款集前作和新作之大成的游戏作品。



←全新的巡回模式让玩家在游戏中的世界中畅游，挑战各路的高尔夫选手。



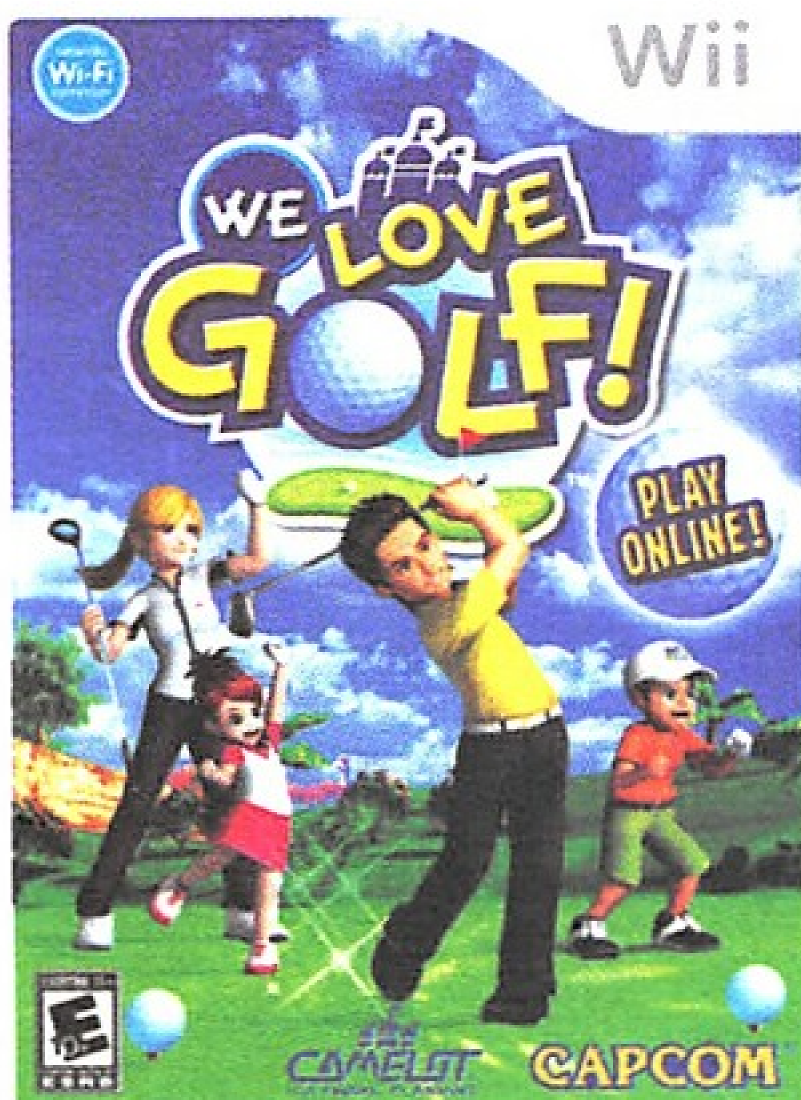
我们爱高尔夫

厂商 Camelot
类型 SPG

●2008.6.27●1-4人用●欧版



本作《我们爱高尔夫》是由开发过《大众高尔夫》系列以及《马里奥高尔夫64》等众多高尔夫经典作品的Camelot公司开发的又一款高尔夫类游戏，由CAPCOM代理发行。本作重视玩家对球杆的握感，并通过Wii遥控器手柄实现挥杆击球的真实高尔夫运动体验。游戏值得一提的是，CAPCOM公司旗下的众多著名游戏角色的服装也都在本作中客串，作为球手们可供更换的隐藏服装出场，比如《街霸》中的春丽、《生化危机》中的吉尔等，穿上这些服装一定有种别样的感觉。



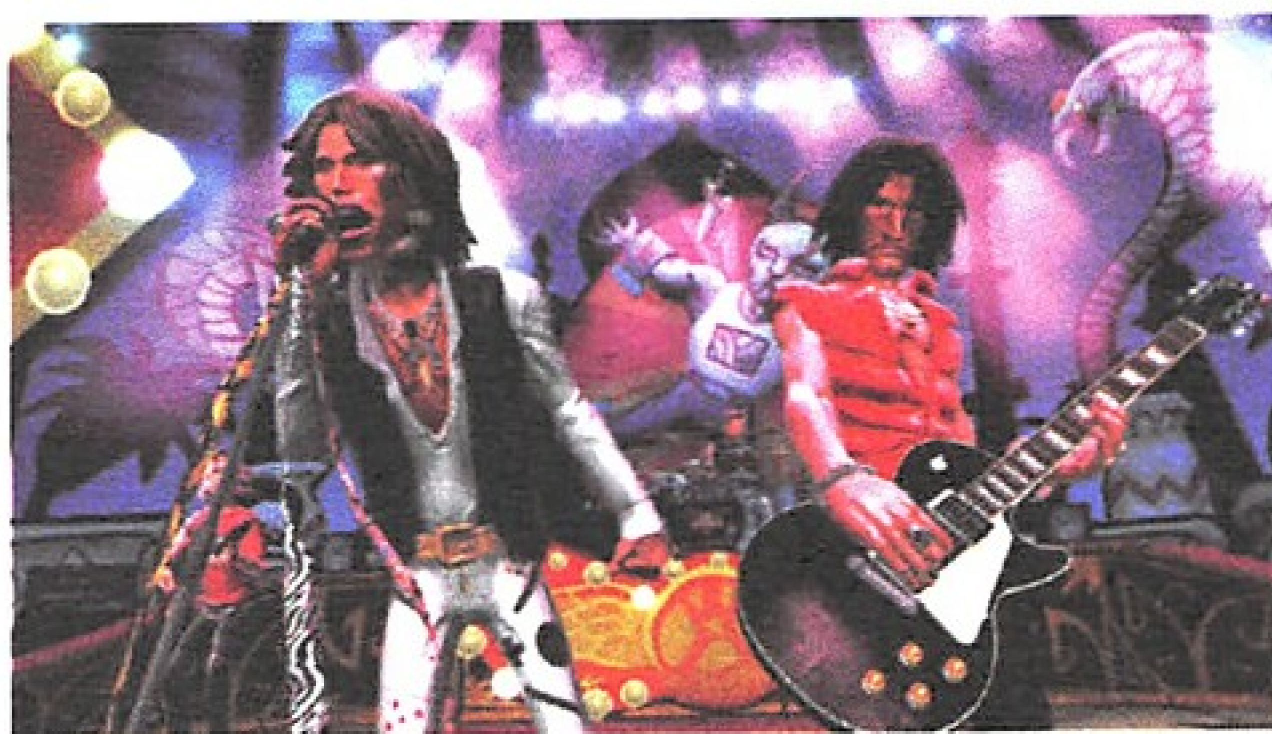


←Wii控制器的独特手感让玩家有如置身高尔夫球场,争取一杆进洞的最高境界吧！看出来是谁了吗？格斗女王也有如此休闲的一面,哦,是女主角换了她的服装而已。

吉他英雄 史密斯飞船

厂商 Activision
类型 MUG

●2008.6.28●1人人用●美版



本作是《吉他英雄》系列于全平台登场的最新作，也是首款以单支摇滚乐队为主角的游戏。本作以“史密斯飞船”乐队的成长史为线索，有优美的旋律为玩家描述这支老牌经典乐队的传奇轨迹。游戏收录有这支乐队的经典单曲，以及他们在成长旅途中诞生的一些纪念性作品，是此乐队FANS绝对不容错过的一部作品。此外还包括一些其他乐队及歌手与史密斯飞船合作演出的曲目。本作与往常一样对应吉他控制器，持在手中忘情演奏是件既时髦又耍酷的事情。





←以乐队为视点展示史密斯飞船传奇的成长之旅，吉他在手中纵情高歌。

史密斯飞船也是第一支拥有属于自己的《吉他英雄》的幸运乐队，在全世界的知名度很高，也在各机种登场。

上旋高手3

厂商 2K Games
类型 SPG

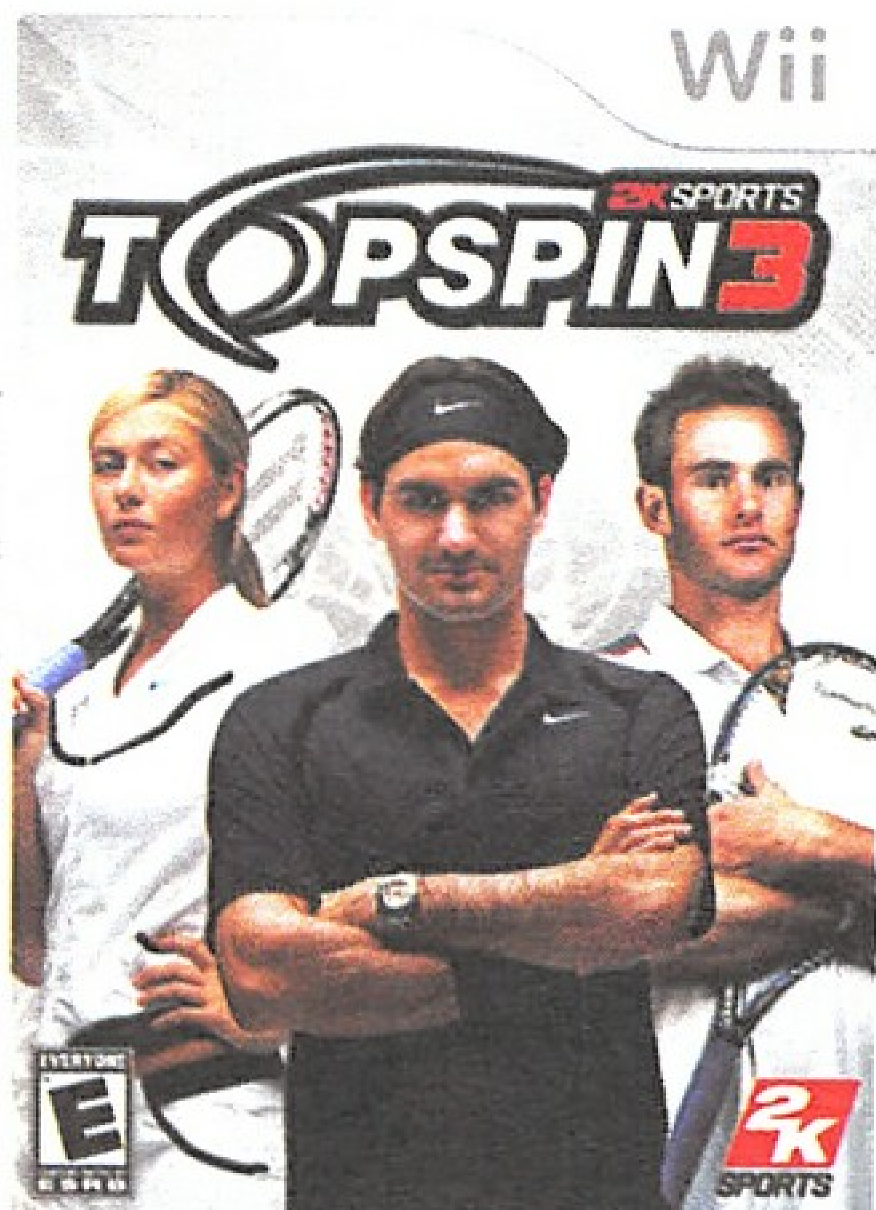
●2008.6.30●1人用●欧版



本作是由著名的2K公司开发的一以网球为题材的体育游戏，和名称相符，本作中网球运动的各种花样回旋动作是游戏的特色。不管是普通击打还是削球上旋，都需要玩家在球击回来之前提前按键蓄力，根据时间长短判定击球的力度和运动轨迹，同时也需要Wii控制器更为精确的操作，一个细微的动作都会影响球的预测落点。本作中还加入了球员体力的概念，影响着运动员的状态，体力过度透支的话运动员就会出现反应变慢，击球不准等影响比赛的情况。



←采用新引擎的本作在球拍与球的连接点问题上进行了大幅改良，体现出相当逼真的手感。



陆行鸟 不可思议的迷宫

厂商 Square Enix
类型 ACT

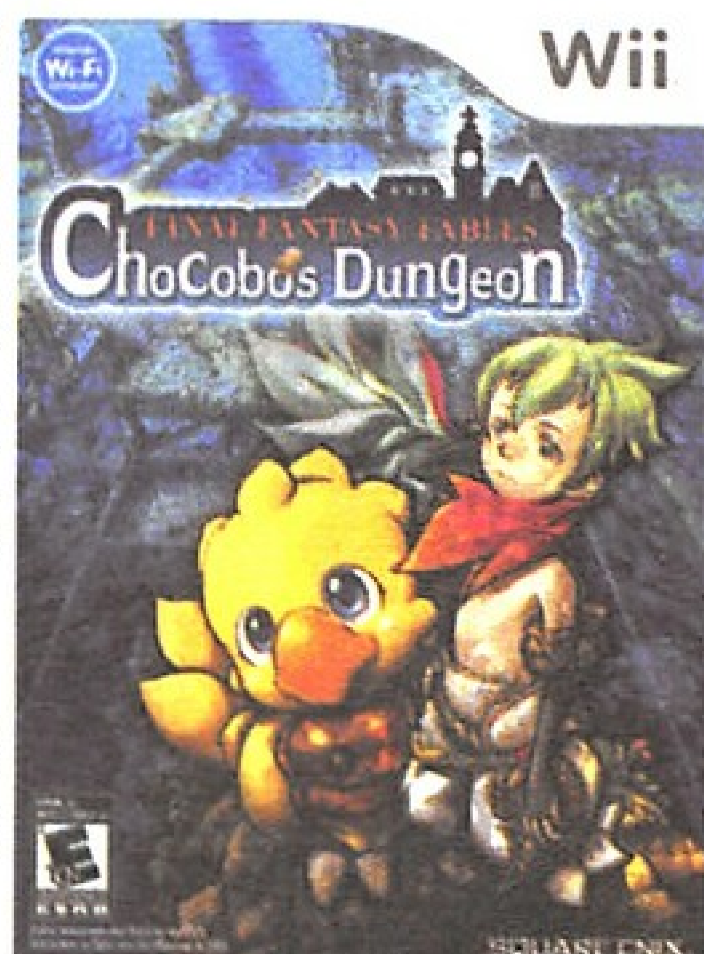
●2008.7.8●1人用●美版



本作是SquareEnix 为Wii准备的《陆行鸟不可思议迷宫》系列十周年纪念作品。讲述了陆行鸟和CID误入神秘小镇，并发现这里每当钟声响起，人们就会丧失记忆的故事。陆行鸟需要在随机生成的不可思议的迷宫中冒险，面前出现的各种情况有可能都是以前不曾经历的，所以游戏充满了挑战性。游戏的方式与以往经典的陆行鸟迷宫相似，玩家可以控制可爱的陆行在随机产生的各种迷宫中探险、寻宝，并且遭遇各种厉害的敌人。



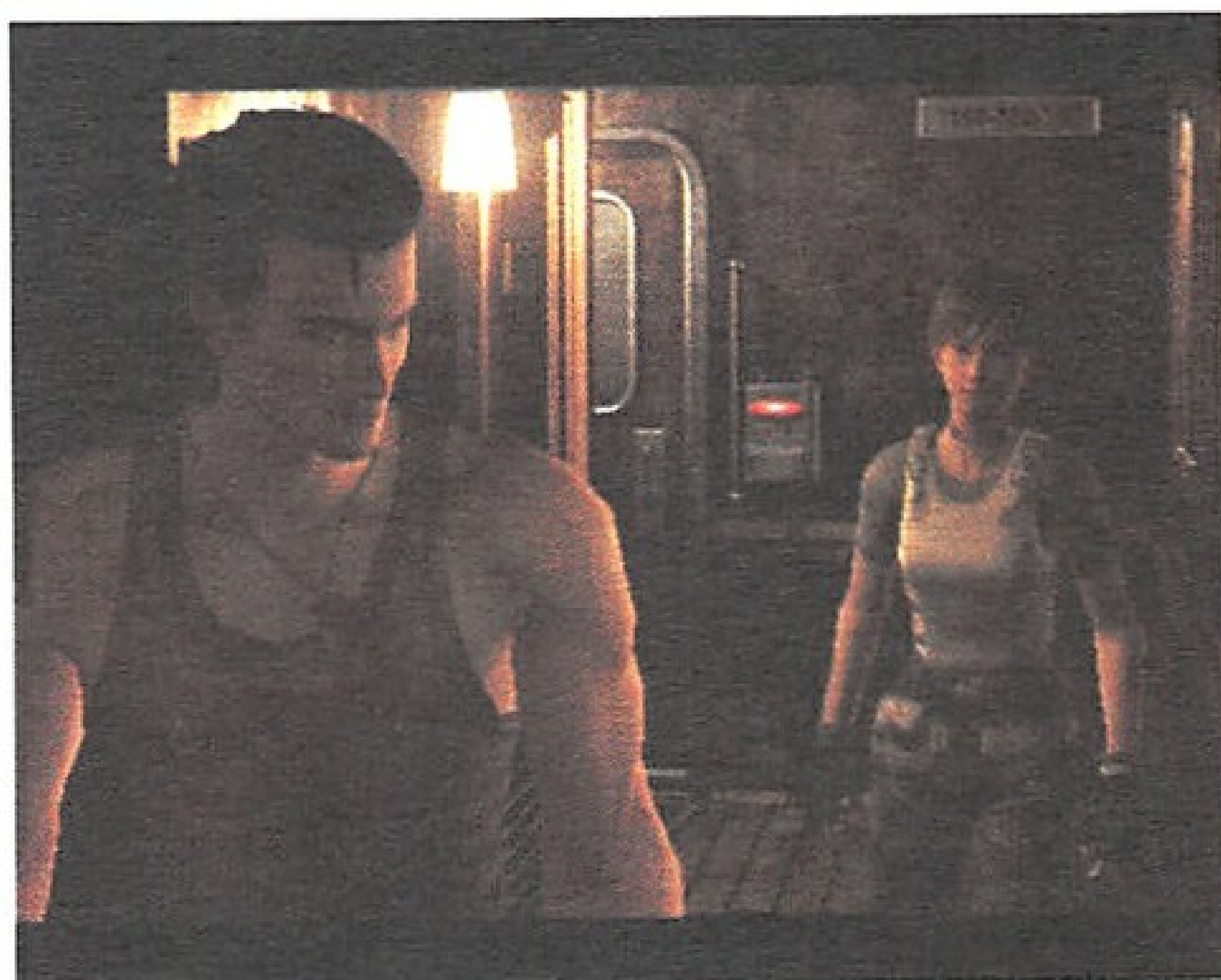
←游戏中的魔法绚烂多彩，很多玩家不禁会被这画面所吸引。



生化危机0

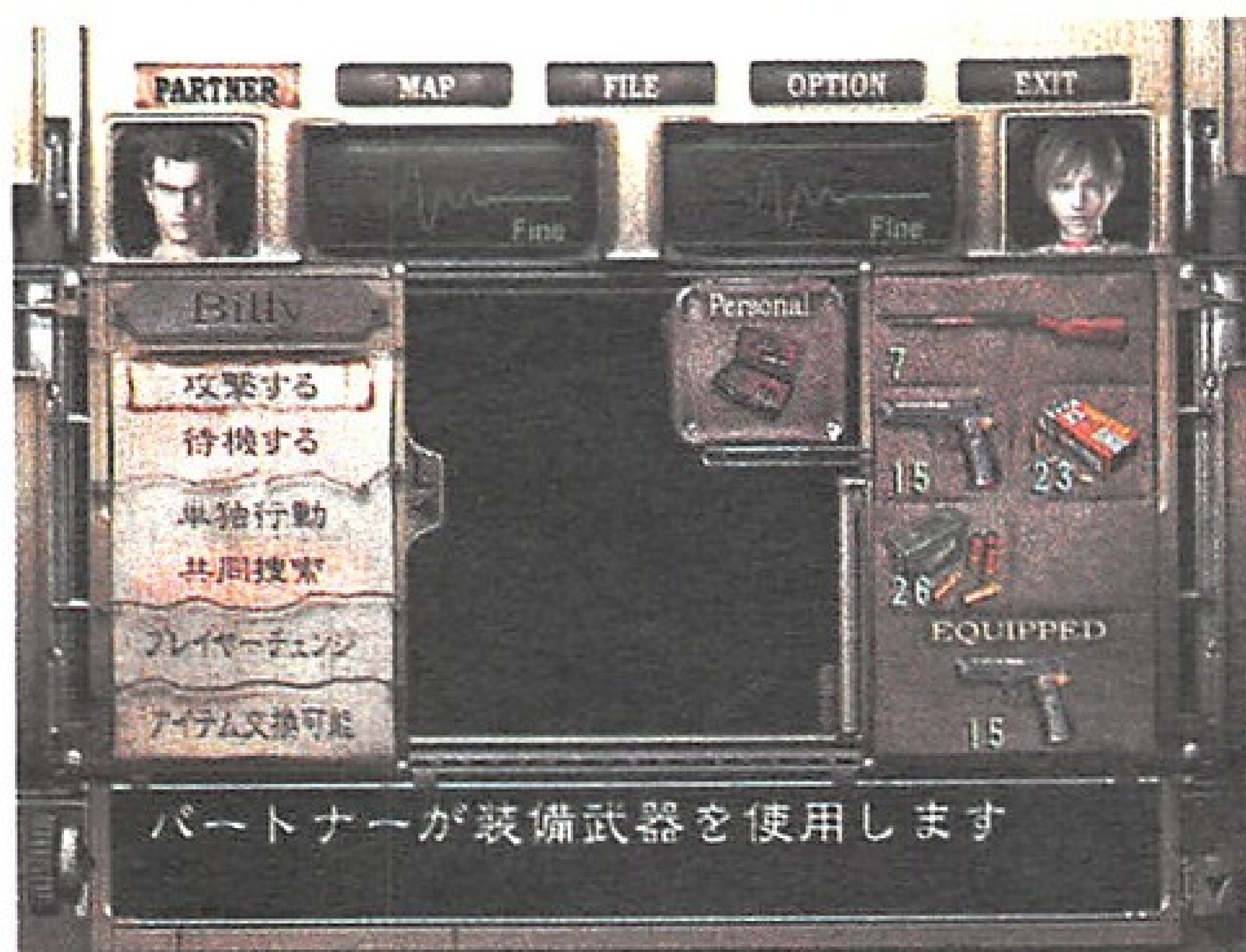
厂商 CAPCOM
类型 AVG

●2008.7.10●1-2人用●日版

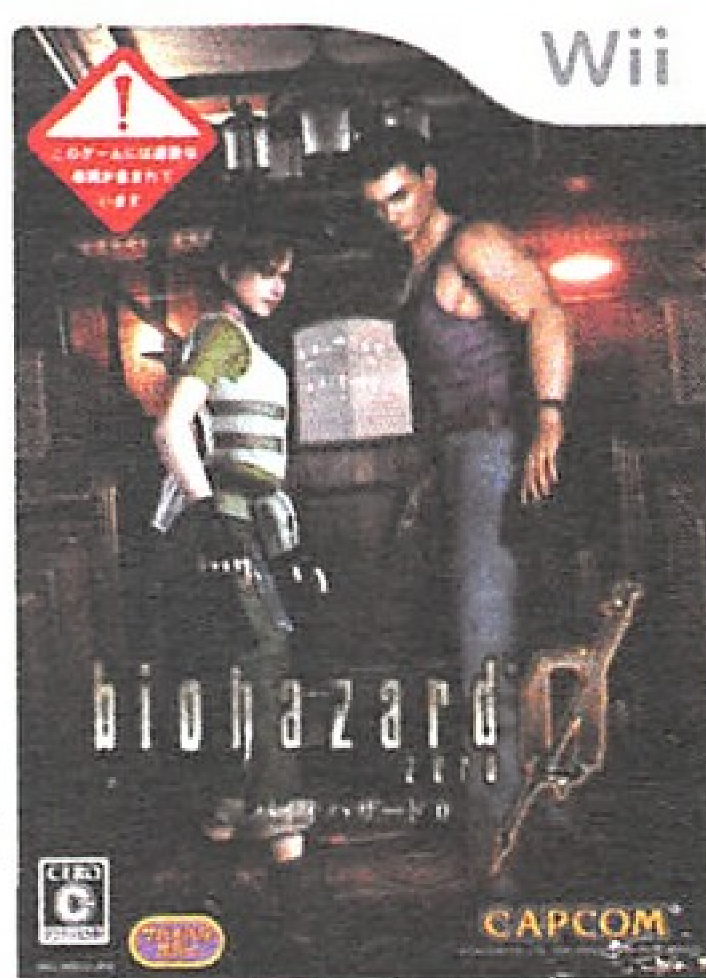


本作是原NGC版《生化危机0》的Wii移植版，以原作为基础进行了针对Wii操作模式等方面的改良。本作的故事情节与原版本相同，讲述年轻女警官瑞贝卡和负罪军人比利以列车为开端，突破重重阻碍最终逃出生天的故事。游戏中如道具即时掷下、双主角操作等方面的要素都完整保留。通过Wii的控制器实现了比原本本更为精妙的双人操控模式，初上手略显困难不过熟练后会产生独到的操作乐趣。

本作依然保留了原作的高难度，喜欢挑战的玩家一定不容错过。



←经典的生化式菜单，新的Wii版中体感手柄的双人操作模式让游戏更具真实临场感。



太空黑猩猩

厂商 Brash Entertainment
类型 ACT

●2008.7.15●1人用●美版



这是一个以黑猩猩为主角的科幻题材电影的改编游戏。游戏中玩家们操纵的是一群形态各异、脾性不同的黑猩猩宇航员。主角黑猩猩汉姆三世是第一代太空黑猩猩的孙子。它和同伴一起被NASA（美国国家航空和宇宙航行局）送上了太空，随后到达了一个非常遥远的星系。在那里，智慧并不高超的它们要将当地居民从一个邪恶的统治者手中解救出来，这个任务看起来要比待在动物园里被参观有趣多了。在冒险中，作为人生的一课，汉姆也学习到了勇气的真正含义。



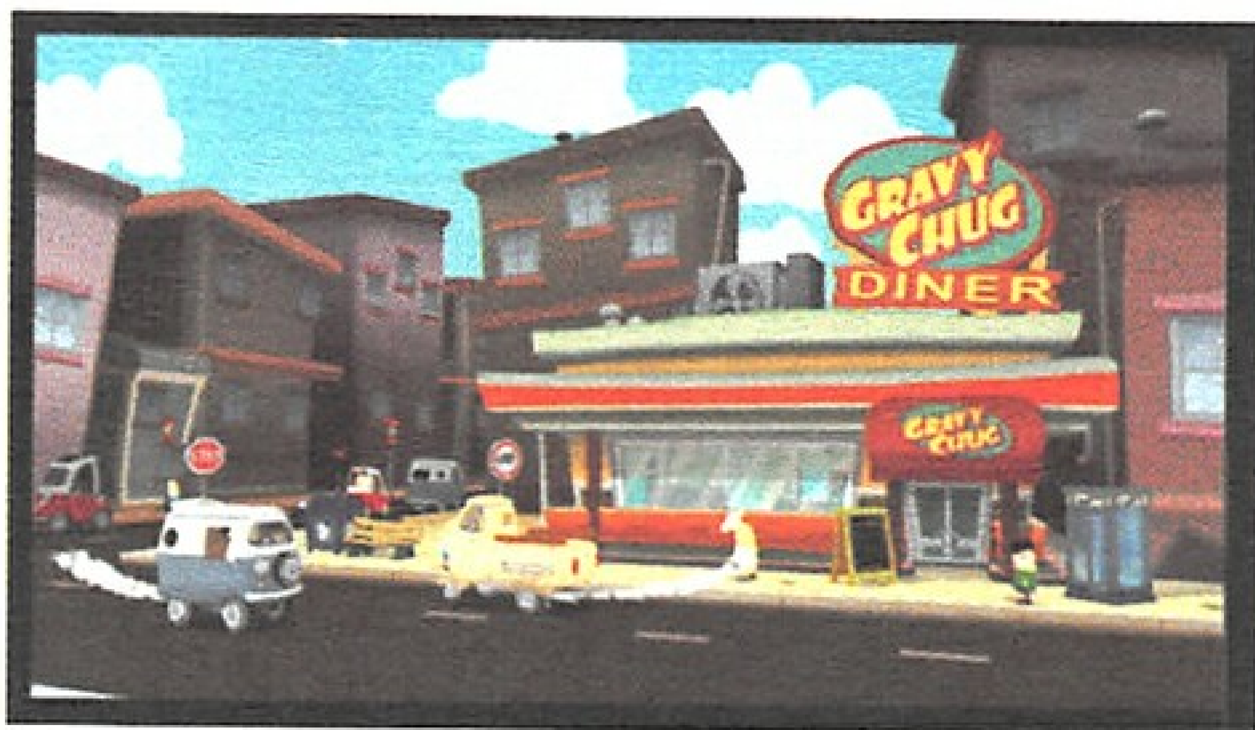


←外星球的环境不知能不能被地球的黑猩猩们适应，四周充满危险。道控制是项技术含量很高的东西。

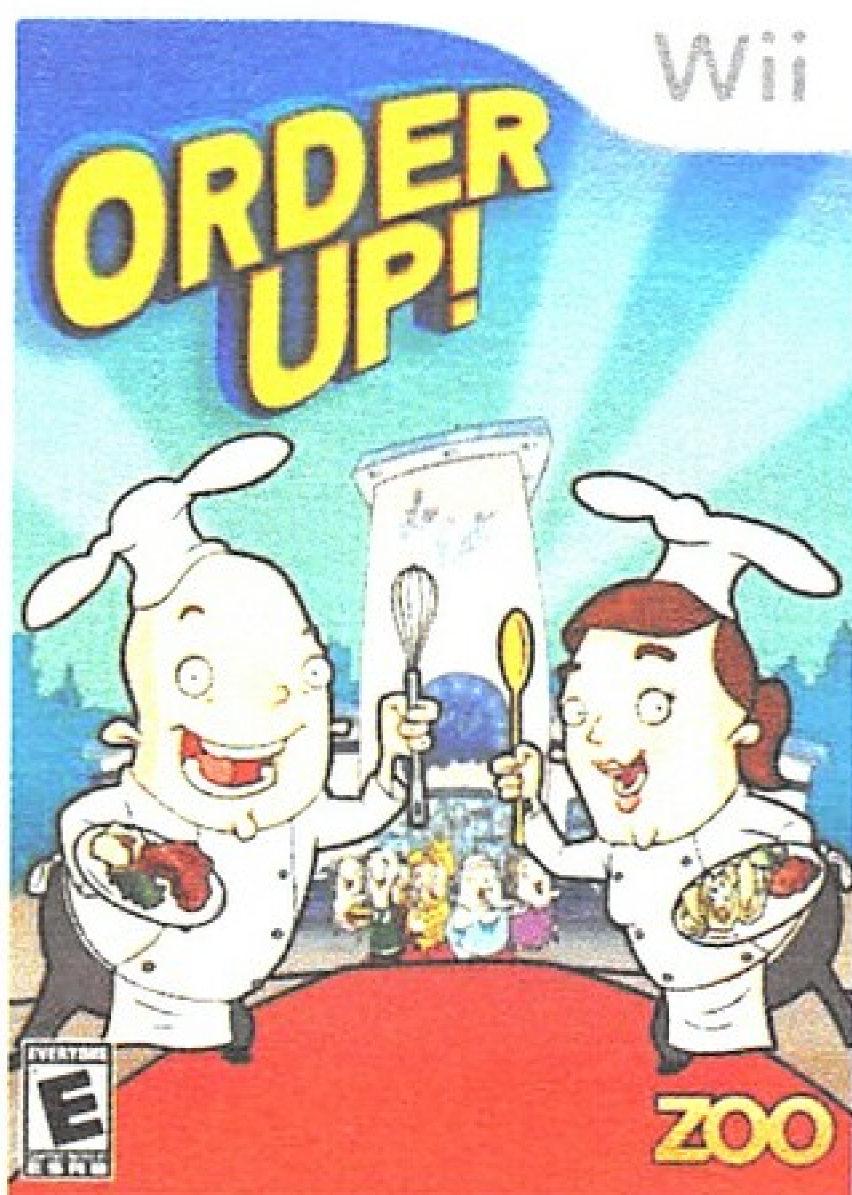
上菜啦！

厂商 Zoo Games
类型 ACT

●2008.7.22●1人用●美版



在NDS平台《料理妈妈》获得成功之后，越来越多的人喜欢用游戏机来体验一次当大厨的感觉。这款由Zoo Games发行的料理新作《上菜啦！》虽然与《料理妈妈》多少有些相似，不过游戏更强调的是调运营整个餐厅的全部过程，而非一个个迷你游戏。虽然游戏具有自身的背景、角色和剧情，玩家在游戏中不但可以通过各种迷你游戏制作美味佳肴，更能通过与顾客的沟通来了解他们的故事。





←各种食材与工具的使用是做出优秀料理的关键所在，一步不好的话整个菜都受影响。

木乃伊3 龙帝之墓

厂商 Sierra Entertainment
类型 ACT

●2008.7.22●1人用●美版



今年N部大片之一的《木乃伊3》是许多观众必看的影片。因为有李连杰杨紫琼的联合出演，所以这部电影吸引了不少国人的兴趣。究竟“龙帝之墓”与秦始皇有什么关系呢？这款游戏有一点《夺宝奇兵》和《波斯王子》的影子，目前正由经验丰富的Sierra Entertainment进行开发。游戏将会直接和电影相关。而《木乃伊3 龙帝之墓》在7月22日上市，正好在电影8月1日的上映日之前一周。除了Wii之外，游戏还有PS2和NDS版。



←兵马俑出现了。这些古代的宝贵遗产为我们带来了无限的启示。



实况力量棒球15

厂商 KONAMI
类型 SPG
●2008.7.24 ●1人用●日版



《实况力量棒球》系列是一款既能体验棒球游戏乐趣，又能培养选手的热门游戏，系列新作在Wii和PS2两个平台推出。这个系列是一款既可以让玩家体验激烈的棒球动作，还可以让他们体验选手育成的棒球游戏。最新作中将导入一些新的系统——特写系统（close-up system）。特写系统正如其名，它将会在比赛的关键场面发动。



发动时、投手和打者的都会有特写。在此情况下胜利的话、还能使得队伍的打击能力暂时获得上升。

←实况棒球系列的球员都是Q版造型，看上去十分可爱。



瓦里奥大陆 摇晃

厂商 任天堂
类型 ACT
●2008.7.24 ●1人用●日版



为了从海盗的手中将宝物夺回来，瓦里奥再次展开冒险！这次于Wii平台推出的这款《瓦里奥大陆：摇晃》是使用了Wii体感操作的横向卷轴动作游戏，玩家可以操作瓦里奥在遗迹、森林、沙漠和大海等全部20个不同的关卡中探险。从游戏的副标题中就能看出，“摇晃”Wii遥控器是游戏中非常重要的动作，玩家可以用“摇晃”解开谜题、击败敌人。实际上，游戏对应横握遥控器的操作，但是除了普通操作之外，“摇晃”也是非常重要的一个部分。



←瓦里奥又有用武之地了，到另一个星球去拯救公主还有她的朋友们吧！BOSS战充满了魄力，这次的瓦里奥依旧是不死之身吗？



SNK街机合集

厂商 SNK Playmore
类型 ETC

●2008.7.29 ●1人用●美版

由美国SNK Playmore发表，推出集合16款SNK公司昔日经典大型街机电玩作品,融合了诸多名作的怀旧合集：《SNK经典街机合集 Vol.1》，目前已经在北美推出包括PS2、PSP 和 Wii 等主机的版本。此次《SNK经典街机合集 Vol.1》收录了SNK 当年在 MVS 和NEO GEO 等平台上所推出的 16 款大型经典街机电玩作品，类型横跨了格斗、动作、射击、运动等等,其收录作品名单中有《侍魂》、《合金弹头》、《KOF94》等名作，都是当时街机厅里的经典，推荐怀旧玩家享用。







零：月蚀之假面

厂商 TECMO
类型 AVG

●2008.7.29 ●1人用●日版

本作是Tecmo公司的日式恐怖AVG“零”系列的最新作,游戏由任天堂负责贩售与监修,并由Tecmo与名制作人须田刚一（代表作品：《杀手7》）所率领的游戏开发公司Grasshopper Manufacture负责开发事宜。本作活用了Wii控制器的独特操作特性，带领玩家尝试“接触的恐怖体验”。整个游戏采用了4个人作为主角，故事相互穿插，其中又存在联系，给人感觉相当不错，在这个夏天，它应该是很多玩家的不二选择。







←《零》系列的女性角色都是清纯美丽的东方女性，命运多舛的少女们始终是玩家们关注的对象。

多卡波王国Wii

厂商 KONAMI
类型 TAB

●2008.7.29 ●1人用●日版

《多卡波王国 Wii》是2007年11月于PS2上发售的《多卡波王国》的移植版。Wii 移植版除了可使用Wii遥控器来游玩外，也能使用双截棍或NGC控制器。另外 Wii 移植版还追加了新要素“假发系统”，可以让角色换成秃头、朋克头或是飞机头等，让玩家充分发挥自己的创意，打扮自己心爱的角色。整个游戏充满怪诞搞笑风格，但是又不失严谨，令人忍俊不禁。本作尤其适合多名玩家一起进行游戏，大家有时间的话和朋友们一起玩玩这个游戏吧！



←虽然看上去有点傻，但是游戏里的角色看着还是满有气势的，这真是个桌面游戏？



孤岛冒险Wii

厂商 KONAMI
类型 AVG

●2008.8.9 ●1人用●日版



《孤岛冒险Wii》是这个系列首款Wii平台新作，玩家将扮演漂流到荒岛的少年，与同样遭遇的同伴与宠物展开求生与逃生的冒险。游戏承袭系列作基本玩法，并配合Wii遥控器特性，提供超过35种操作直觉、混合了求生与娱乐成分的小游戏，像是系列作必备的“钻木取火”、“料理”、“垂钓”，和其他的各种小游戏。游戏支持双人合作与对战玩法，可提升小游戏的成功率或是彼此竞争战绩。游戏强化了宠物的重要性，它们都是玩家荒岛探索求生的有力帮手。





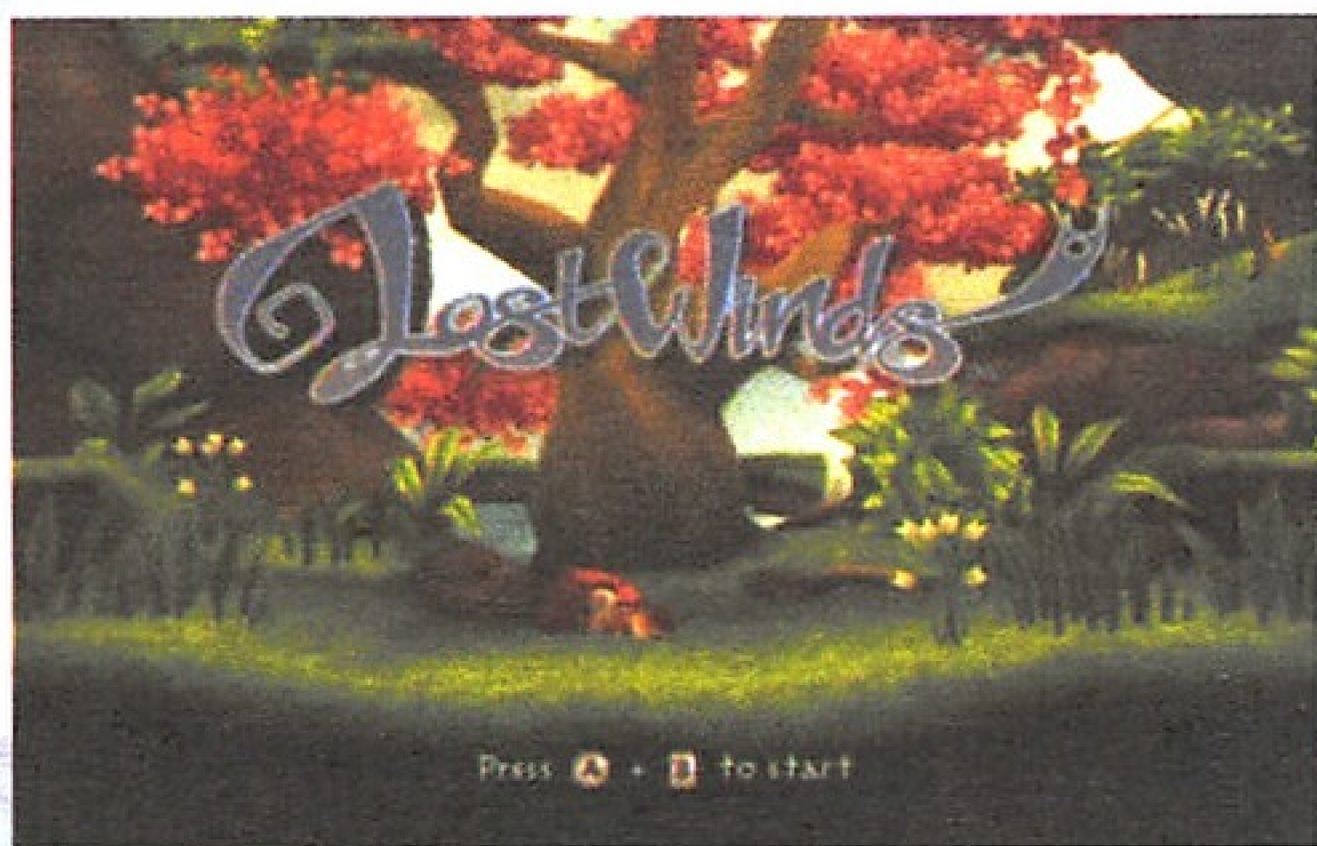


文/WiiBBS.COM威乐天堂：哪吒的青春&在沉默中爆发

《迷失之风》

游戏简介

《迷失之风》(Lost Winds)是一款由Frontier Developments制作的动作冒险游戏，游戏中玩家要控制主人公拯救受到恶魔诅咒的风之精灵。整部作品短小新颖，风格清新，特别是体感操作与剧情和系统设置的巧妙融合，使得本作成为WiiWare平台上截至目前最为出色的游戏。



游戏视听

游戏采用了纵深2D的模式构筑冒险环境，虽然角色仍只是在一个平面内移动，但纵深效果非常出色，游戏的画面风格卡通鲜艳，并且使用了大量的动态渲染技术。水、火、风的动态效果使得满眼绿红充满了勃勃生机。



游戏的背景音乐使用了陶笛、葫芦丝等东方乐器，曲风闲适自然，又带清澈慵懒之意。遇敌时则有相对紧密的丛林鼓点节奏出现，一方面提醒玩家出现了敌人，另一方面也和整体乐曲的风格保持了一致。

游戏系统

本作是一款动作冒险游戏，但是没有地图，没有道具栏，没有武器、没有主角成长系统……总之一切你熟悉的冒险游戏基本设置在本作中都没有。游戏中的敌人都是直接可见的，战斗就是玩家操作风向将敌人吹走；主角HP减少了可以在地上找些果实直接充饥，无法带走也没有道具栏可装。随着冒险的进程，主角会不断学会利用风的技能，玩家要通过这些技能操纵自然界中的水火，制造旋风，从而消除路障、打开机关，跳到高处等等。

游戏操作

本作支持Wii双手柄，有振动功能，对应体感操作：

摇杆	移动
Z键	对话/捡东西/吃东西/开机关/存档/放斗篷
B键	使用Sidestream技能
十字键	调整视角远近
+键	退出游戏
-键	游戏流程提示(和塞尔达缩小帽中的那个帽子的功能类似)
挥动右手柄	控制风之精灵

游戏总评

游戏的最妙之处在于制作者向玩家展示了一个几乎完全“自然”的游戏——这不仅仅是因为剧情要求玩家去拯救自然界的风之精灵，还因为游戏中几乎没有任何刻意设计的环节和模式。游戏的艺术风格清新而美丽，玩家需要做的只是跟随着主人公的移动自然而然的使用出风的能力去帮助他越过障碍和解开谜题。游戏的操作类似《大神》，玩家要用手中的遥控器画出风的轨迹和方向，以此来将敌人吹远或





是将自己刮高。游戏的难度不大，流程也仅仅在3个小时左右，收集要素只有一个（24个雕像收集）。游戏中的谜题简单而有趣，战斗几乎是可有可无，但就是这样一些理念，使得本作散发出单纯而迷人的魅力。

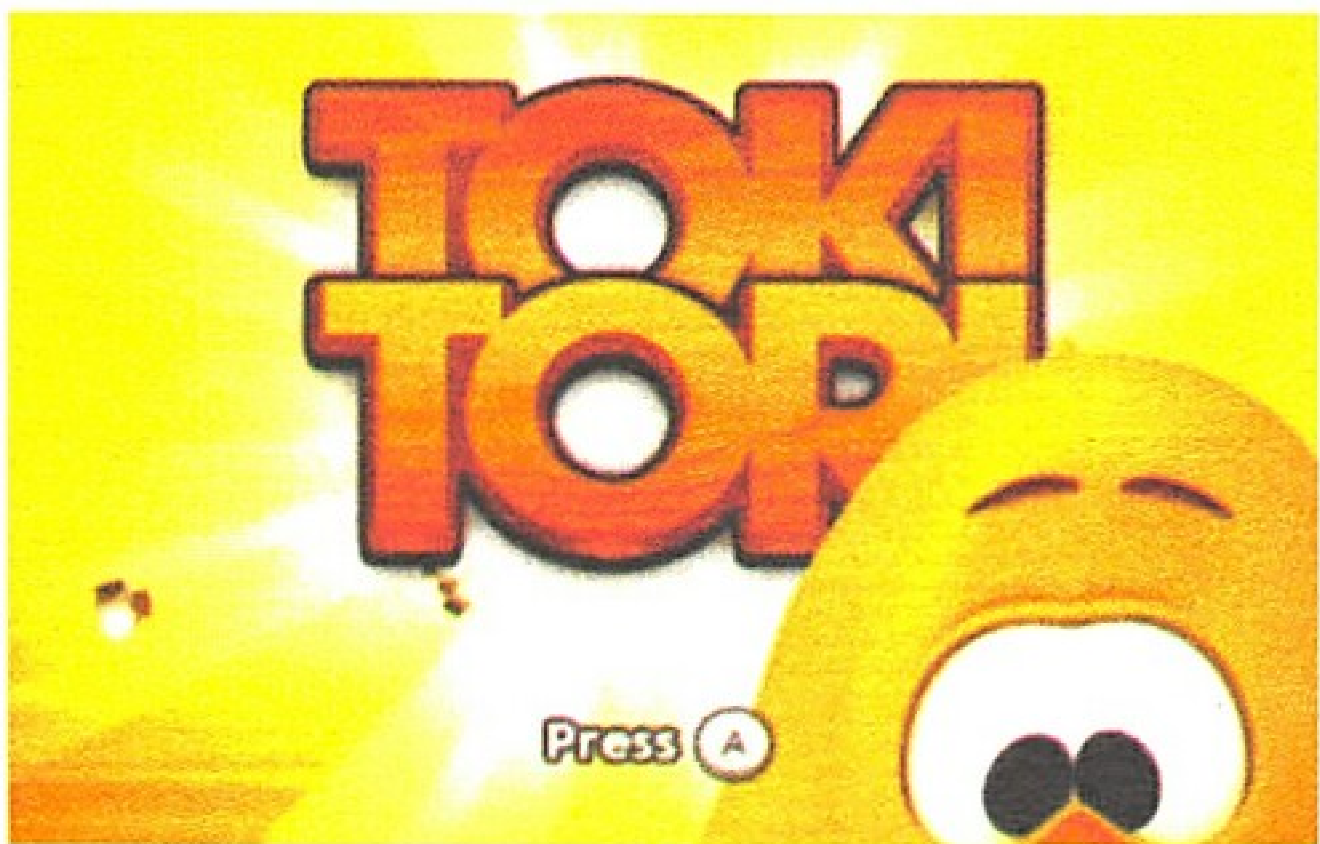
等级评定

A—非常优秀的作品/在某一方面非常杰出

《小鸡快跑》

游戏简介

《小鸡快跑》是Two Tribes为Wiiware平台量身制作的一款益智冒险游戏，本作风格轻松活泼，谜题丰富有趣。玩家在游戏中要控制小鸡获得关卡内全部的鸡蛋才能过关，关卡内有敌人巡逻，有特殊地形限制通过，有障碍陷阱踩上即死，玩家需要在每关给出的通关帮助下，合理使用次数有限的特殊能力，为小鸡安排出最佳的取蛋路线才能成功。



游戏视听

游戏色调明快，以小鸡的橙黄亮作为全作的主题色，每个主题关则又有各自特点鲜明不一的背景贴图。本作是原汁原味的平面游戏，标准的2D封闭关卡设计，主角小鸡和敌人的身高比例与关卡中的鸡蛋一样，都以1格作为基础。游戏的背景音乐相当俏皮，节奏稍快，并且曲风多样，有弦乐也有电子乐，营造出紧急脱逃之感。



游戏系统

本作是一个标准的益智游戏。游戏共有四大关卡，每个关卡又有标准关10关（通过后会追加高难度关），每一小关都有数量不同的鸡蛋摆放在各个位置，玩家要控制主角小鸡将关卡内所有的蛋都捡到才能过关。通往每个鸡蛋的道路不会是一帆风顺的，有的鸡蛋附近有敌

人来回巡逻，有的鸡蛋放在高台无法到达，有的鸡蛋则在一墙之隔只能干看……而玩家随着关卡的进行会有多达10多种的特殊能力出现，比如可在隔空处搭桥，可穿墙至上下左右，可攻击敌人，可融化砖石使幽灵通过等等，而每一关中这些特殊能力的使用种类和次数都是有限制的，玩家只能在这些限制下为小鸡安排出最佳的取蛋路线。



游戏操作

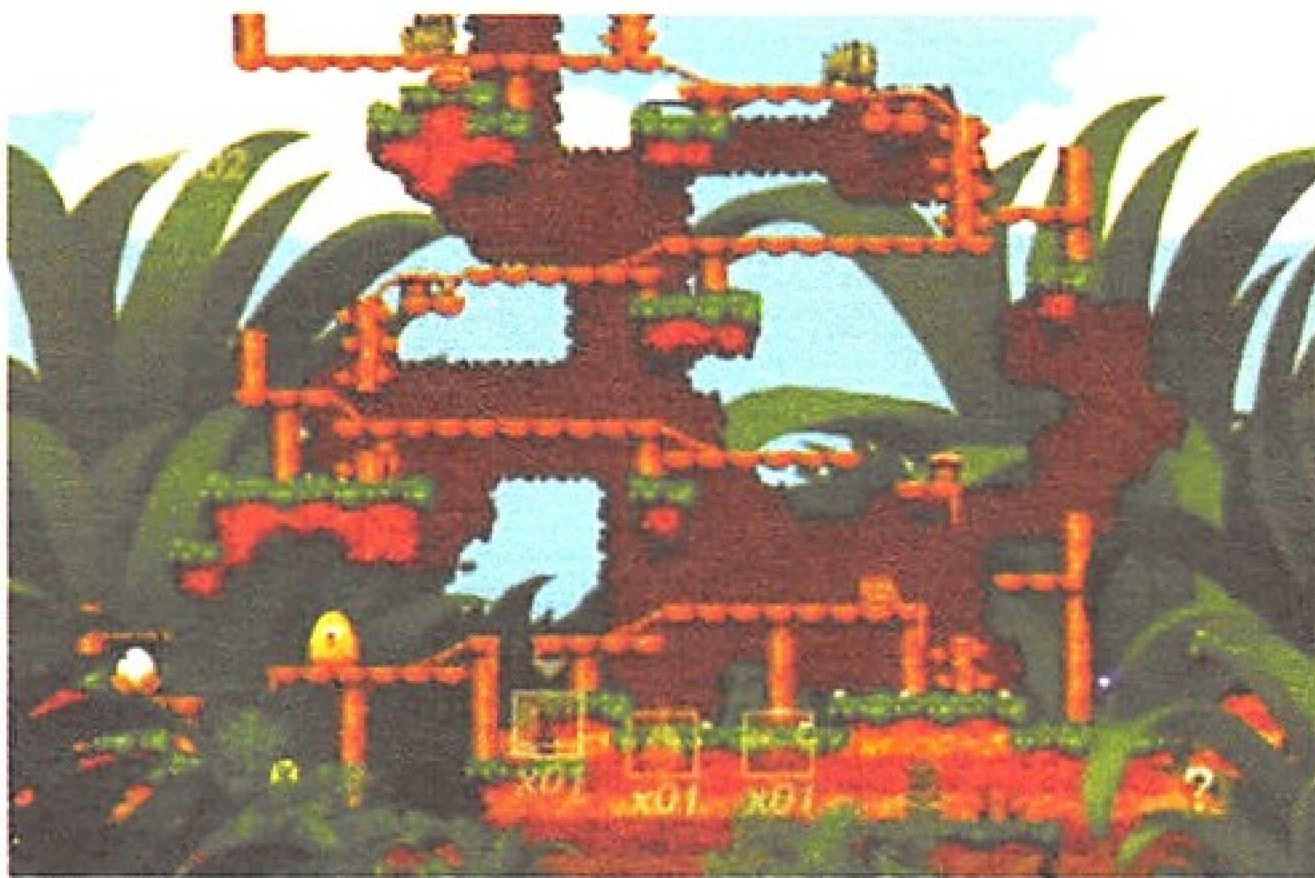
游戏支持双手柄操作，右手柄横握操作和经典手柄操作，其中双手柄操作按键分布为：

摇杆	控制小鸡移动
C键	切换特殊能力
Z键	使用特殊能力
十字键	选择特殊能力
A键	确定
B键	使用特殊能力
-键	观察关卡布局
+键	菜单
指向	移动目的地/特殊能力使用位置

游戏总评



本作看似简单，实则乐趣无限。游戏的关卡设计越到后面越精彩，特殊能力的逐渐丰富也能促使玩家一直继续下去。每一大关的普通关卡通过后就可打开锁住的下一大关，每一小关通过后才能开启下一小关，如果实在脑力竭尽想不出过关路线每一大关还允许使用一次“野外卡”跳过该关。当然对高手来说也会有隐藏追加的高难度关卡在每一关卡后面等着，游戏的全部关卡多达70余个，而合理操作每一关小鸡的行动路线和合理使用不同次数的特殊能力则是游戏的最大挑战之所在。



等级评定

B—还算不错的素质/具有良好的互动体验

《星际战士R》

游戏简介

《星际战士》是当年8位主机比较游戏人气的一款飞行射击类游戏，这次经过制作者重新制作在Wiiware上发行，在这次的游戏中添加了新的游戏模式“时间挑战模式”。需要玩家在有限的时间内达到最高分，当然游戏还支持多达三种的操作模式。在这款游戏玩家会体验到快速的战斗，一切为了高分！！！



游戏视听

游戏画面表现不错，但是主体色调稍微偏暗。背景画面制作还是比较好，游戏大部分是在遥远的太空中进行，这就体现了在太空的那种凄凉感。在游戏的建筑和敌人这方面，即使将飞行状态调到高速移动下，也能够看清敌人和建筑物清晰而且没有拖慢的现象。飞船等其他的建模在制作上也比较耐看，爆炸效果也是。

游戏在音乐效果上动感节奏比较强烈，这就体现了在飞行射击游戏中的那种无比的快感。在游戏音乐上最有意思的一点就是在游戏菜单上选择“游戏制作”这个选项时，里面会出现当年FC主机上游戏原声，让玩家们能够重温当年该游戏在8位机上的辉煌。



游戏系统

游戏在系统上还是和其他同类飞行射击游戏一样，不同的是玩家可以在游戏中自行对飞行器变形来改变游戏的速度，这是其他同类飞行射击游戏不能做到的。

游戏在模式上只有两种，一种是时间挑战模式，另外一种就是限时破坏模式。在时间挑战模式里需要玩家在有限的时间里不惜一切的射击！射击！在射击！尽可能的得到最高分。



在限时破坏模式中只有十多秒的时间，需要玩家尽可能的破坏更多的物品。以获取最高成绩。

本作遗憾的是不支持网上对战功能，但是可以将在游戏中的得分通过Wi-Fi上传到网络上进行世界排名。

游戏操作

游戏共有三种操作模式分别是：双手柄操作，右手柄横向操作和经典手柄操作：

■双手柄操作：摇杆是控制飞行器移动和菜单选择，Z键是射击，C键是飞行器变形，HOME是打开控制菜单。

■右手柄横握操作：十字键是控制飞行器移动和菜单选择，A键飞行器变形，1键射击，2键确定，HOME是打开控制菜单。

■经典手柄操作：十字键与摇杆控制飞行器移动和菜单选择，A键是确定和飞行器变形，B键射击，HOME是打开控制菜单。



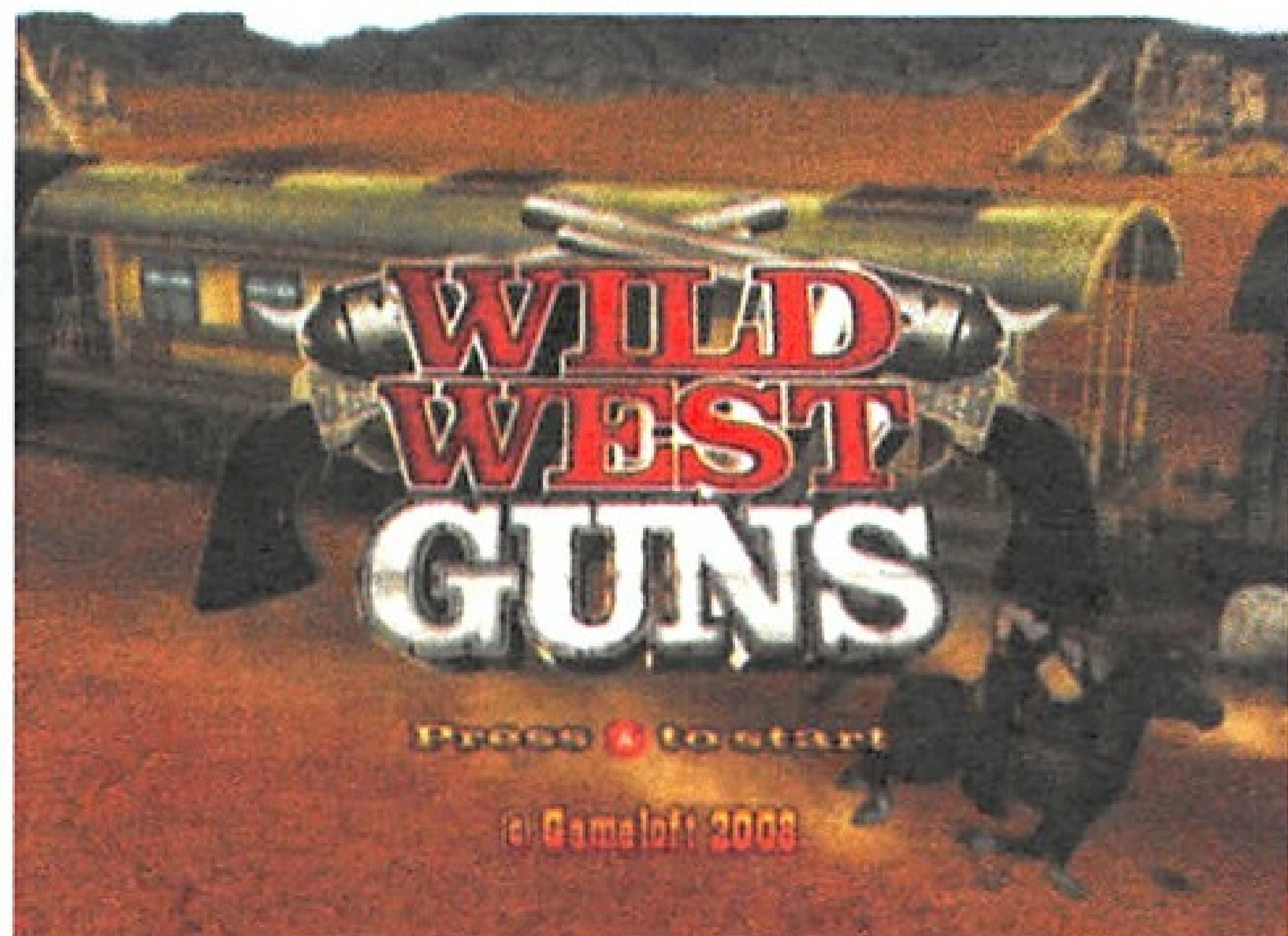
游戏总评

本游戏在游戏性上不是很优秀，这款游戏除了一个时间挑战模式外就没有什么可玩的了，还不支持网络对战功能真是大大减少玩家的游戏积极性。虽说如此，但本作提供的机体变形功能有效提升了关卡速度，加上关卡时限的设定使得游戏充满了快速和紧张感，作为曾经是红白主机上比较优秀作品之一，这款重新制作的《星际战士R》仍是个不错的STG选择。

等级评定
B—还算不错的素质/具有良好的互动体验

游戏简介

《荒野西部枪手》（Wild West Guns）是一款由Gameloft制作的第一人称平面射击游戏，玩家在游戏中要化身为西部牛仔，与敌人展开枪与枪的对决。全作的关卡设计有非常明显的西部风格，射击发生的场景包括铁路、小镇、坟地、酒吧等等，游戏共有6个大关，支持双人同屏进行游戏。本作可玩性薄弱，新鲜感过后就会被大多数玩家无情抛弃。



游戏视听

本作是一个纯2D的平面游戏。画面简单生硬，凡是能够被射击的目标都是以线条卡通动态处理，凡是无法射击的背景图就是一张略有纵深的立体风景画，有时还会出现一些令人印象淡薄的光影特效(如爆炸、龙卷风)。游戏中的场景比较丰富，曾出现在美国西部片中的经典场景比如小镇、坟场、铁路、广场、酒吧等发生枪战的地方在游戏中都可以见到，但是与玩家为敌可不是仅仅只有那些敌对的牛仔，包括警察、工人、农民、原住民等在内的敌人都会对玩家展开进攻。



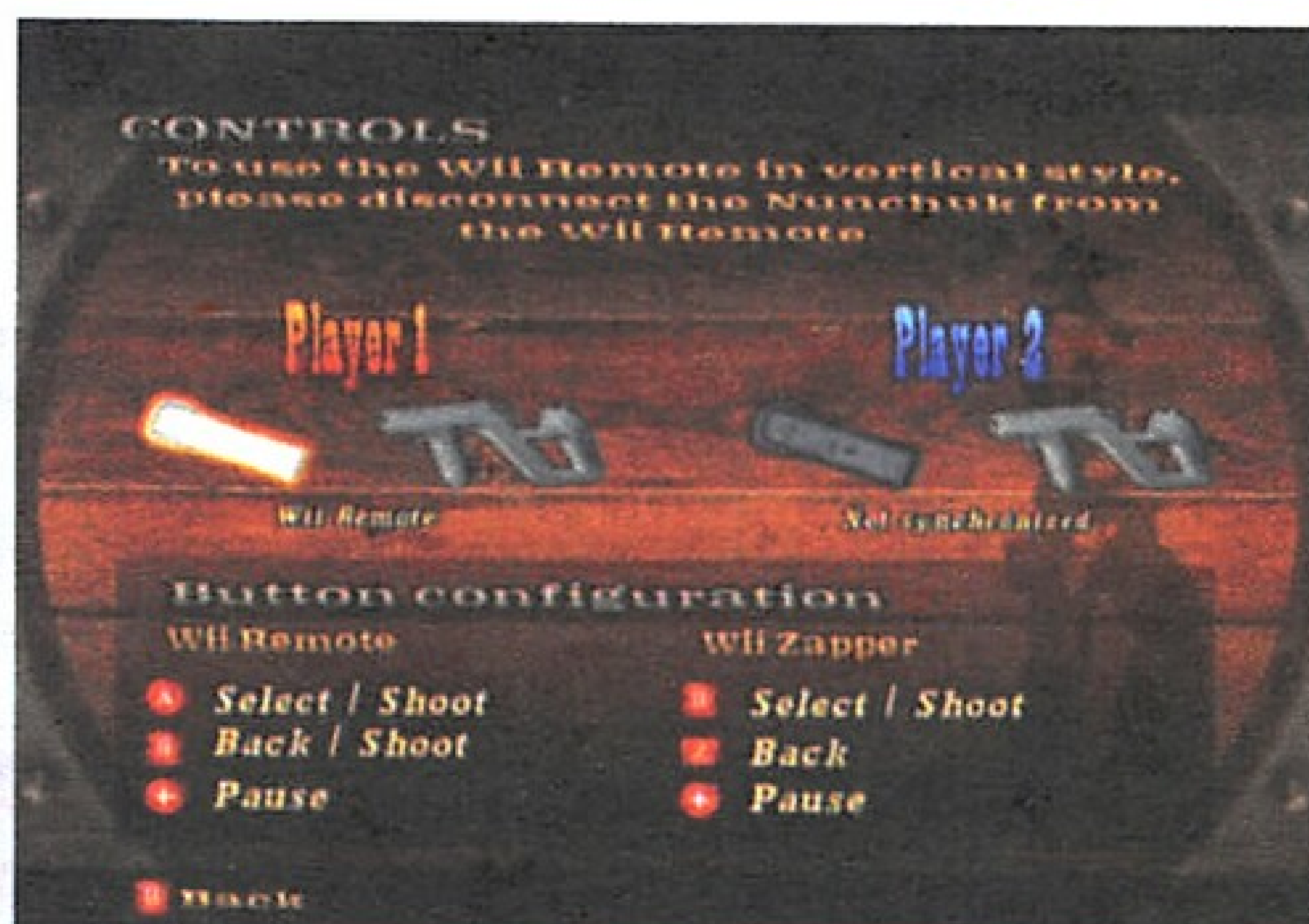
游戏的主题音乐大气悲壮，听上去很有些孤胆英雄的意境。每个关卡的背景乐则丰富的收纳了风格各异的西部音乐，比如口琴独奏和经典的口哨声。命中目标时则一律以“砰、砰”声表达。

游戏系统

游戏共有6个大关，每个大关又有3个小关，通常前两个小关是打靶练习关，最后一个小关则是战斗对决关。游戏中没有填充弹药的设定，也没有生命值的设定，玩家可以无限次的射击。在战斗关卡中命中目标就能得分，命中目标要害（如头部）得分加倍，被敌人命中就会扣分，命中错误目标（如人质）也会被扣分。在练习关卡中，玩家可以射击像小动物、移动靶、罐头盒、氢气球等目标为自己积累关卡分数，最后每个大关的3个小关分数之和将决定玩家能否开启下一个大关。



游戏操作



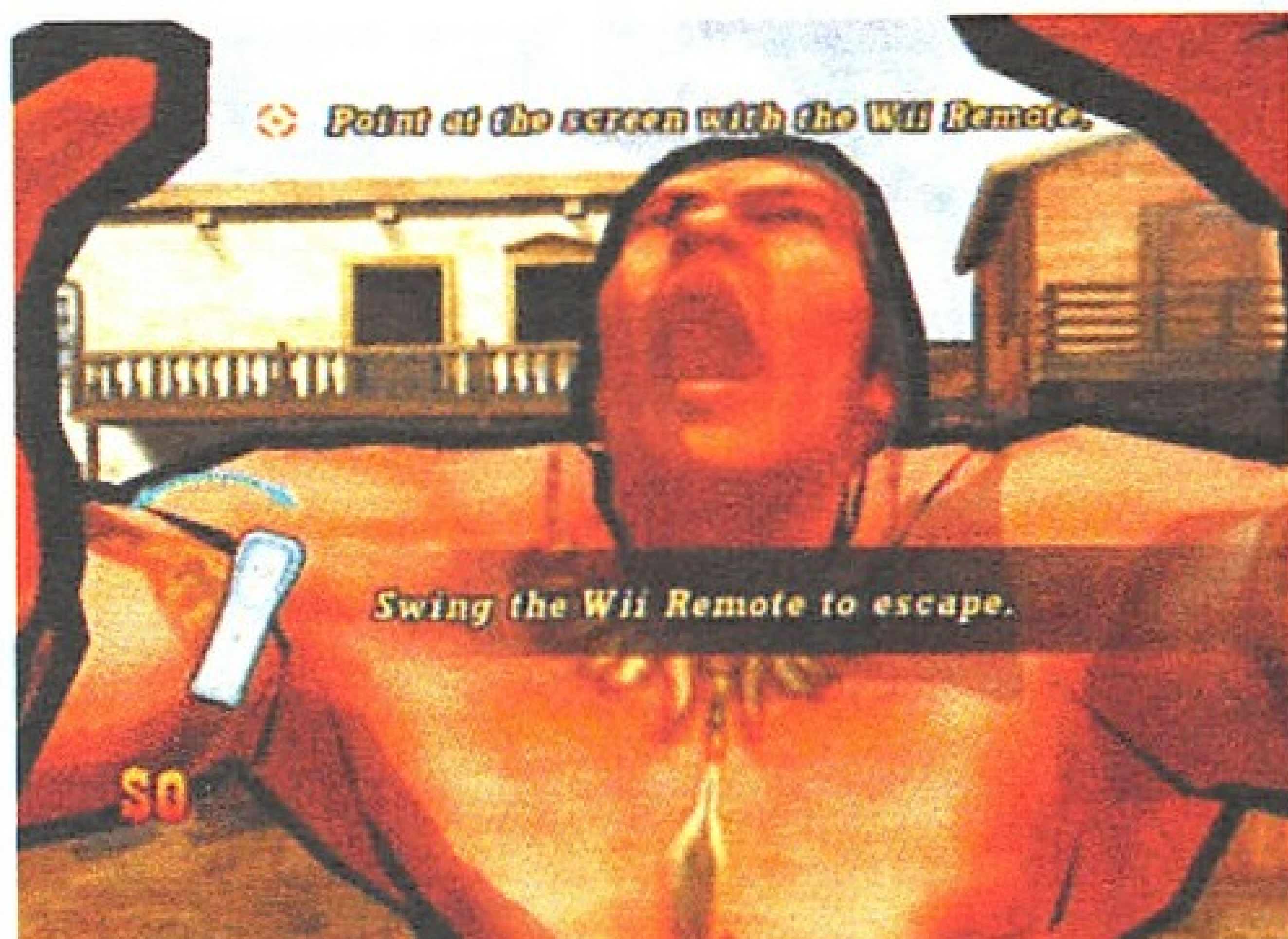
本作支持Wii双手柄和竖握遥控器两种操作，无振动功能，有体感操作设计：

双手柄		竖握遥控器	
Z键	取消/返回	A键	选择/射击
B键	选择/射击	B键	取消/返回//射击
+键	菜单	+键	菜单
指向	瞄准	指向	瞄准
旋转摇杆	挣脱敌人的抓	挥动右手柄	挣脱敌人的抓

游戏总评

本作的优点在于关卡设计较为丰富，每1个战斗关前的2个练习关种类很多，比如射击罐头盒使其一直在空中不落下，比如保护地上的野兔不被空中的飞禽叼走，比如层出不穷的移动靶准确射击……但是游戏的致命之处在于作为射击游戏精华的射击系统被取消了，游戏中甚





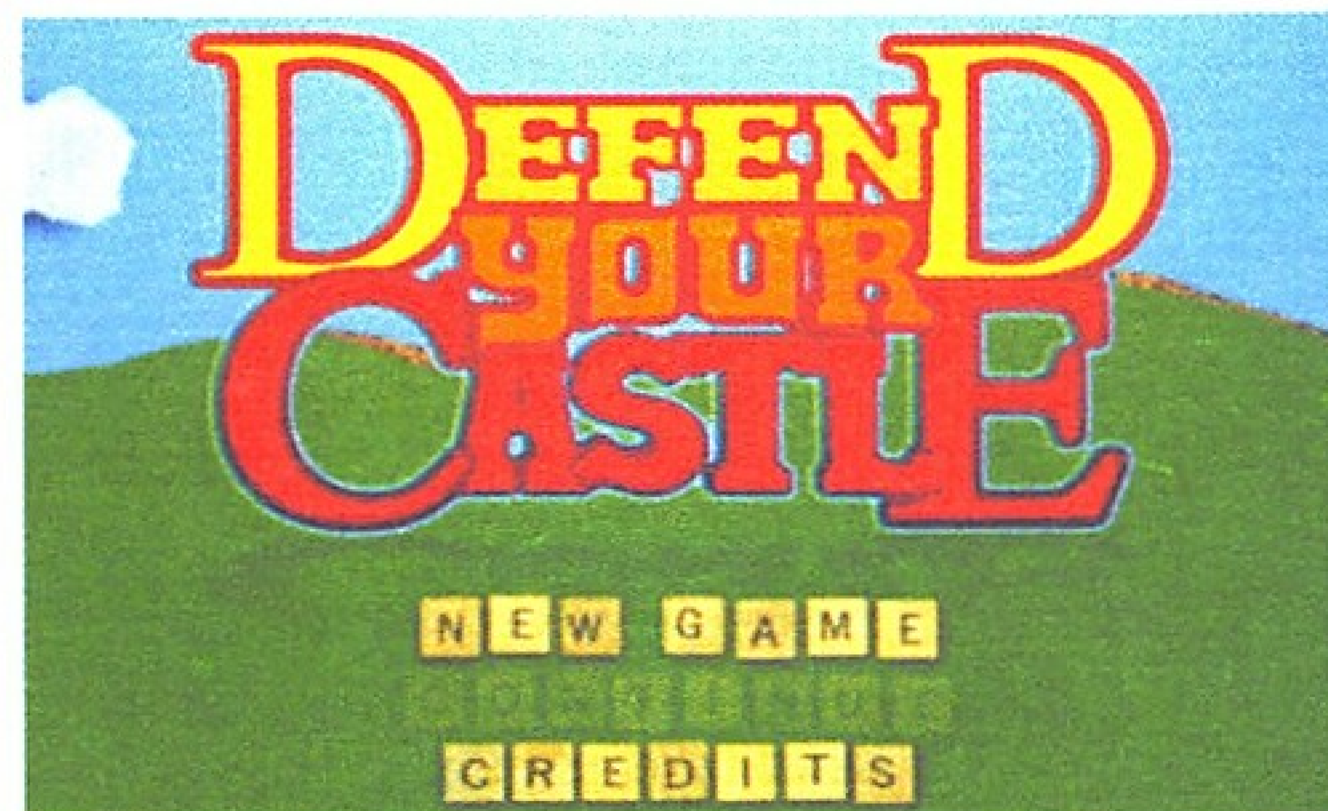
至没有需要重新填充弹药这一设定——尽管关卡的选择画面告诉你这是一把左轮手枪，一次最多只能击发6颗子弹，但是在游戏中玩家只需不停的扣动扳机。同时游戏中也没有生命值的设定，被敌人命中只会扣分，玩家仍可一直扣动扳机去寻求复仇。此外游戏的操作极其简单，基本只需用到指向和射击两个功能，使用双手柄操作纯粹是自寻短见，因为A键的射击功能会被取消，以免影响到可能会有的Zapper操作。当然，最重要的是《荒野西部枪手》的射击手感非常单调，这几乎让人提不起什么兴趣。

等级评定
C—可玩可不玩/缺乏持久深入的游戏趣味

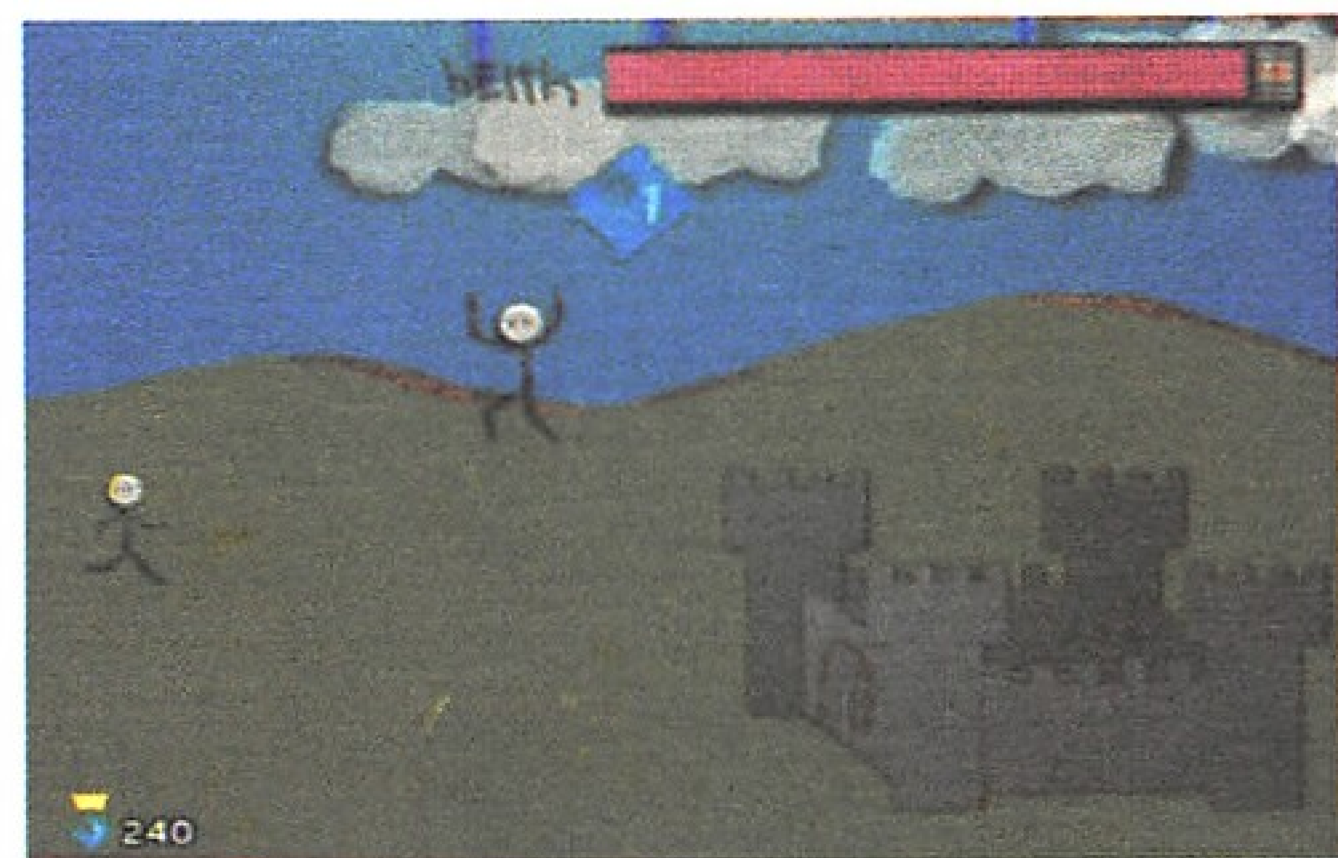
《守卫城堡》

游戏简介

这是由XGen Studios公司制作的一款休闲类游戏，本作曾经在PC平台上大受欢迎，这次在WiiWares上发行是当年PC平台上的移植作品。在游戏中需要玩家使用一切手段来阻击敌人进攻城堡，游戏的内容丰富使用购买模式来为自己的城堡加固防御。除此之外游戏还支持多人游戏，同好友们一起来享受这款游戏的乐趣吧！



游戏视听



游戏的背景画面采用的是贴图风格，在人物构造上比较粗糙类似于PC上的flash画面，但即使是这样的画面也不会影响玩家在游戏中的心情，因为游戏的重点并不在画面而是游戏的实质内容。在游戏的音乐效果着方面不是很理想，游戏中除了在游戏的开始界面上有音乐外，

背景音乐根本就没有，只能听见游戏中敌人的厮杀声，但恰恰就是这种厮杀声就为游戏增加了一种攻城中的真实感。

游戏系统

本作的系统非常有意思，玩家需要杀敌赚钱，来加强自己城堡的力量，过关条件也比较简单只需要从白天坚持到黑夜就算成功，在每关之后会出现游戏的成绩，这些成绩就是玩家所在关卡上赚的钱。用这些钱可以升级城堡，修理以及购买武器。



在游戏右下方有一个蓝色的油漆桶，使用A键将敌人放进这个桶里面过一会儿在游戏的右上方就会出现一个蓝色的小头。这个感觉好像是把敌人给俘虏过来，再进行教育使其变为我方人员。在城堡上有四种颜色的旗子来表示玩家购买的武器。红色旗子的武器是弓箭，绿色旗子是的武器也是弓箭攻击。 黄色旗子的武器是刷子(像黑板刷一样)，蓝色旗子是派出人体炸弹攻击敌人(前提是需要游戏右上方蓝色的小头)。当然这些武器的使用前提就是玩家必须购买油漆桶以后才会出现。

另外在游戏中即使城堡被敌人破坏的情况下仍然可以继续游戏，而且之前游戏所得到的分数也会保留（可以利用这个多多刷钱，但是实际上还是多人游戏时刷钱的速度快点。）

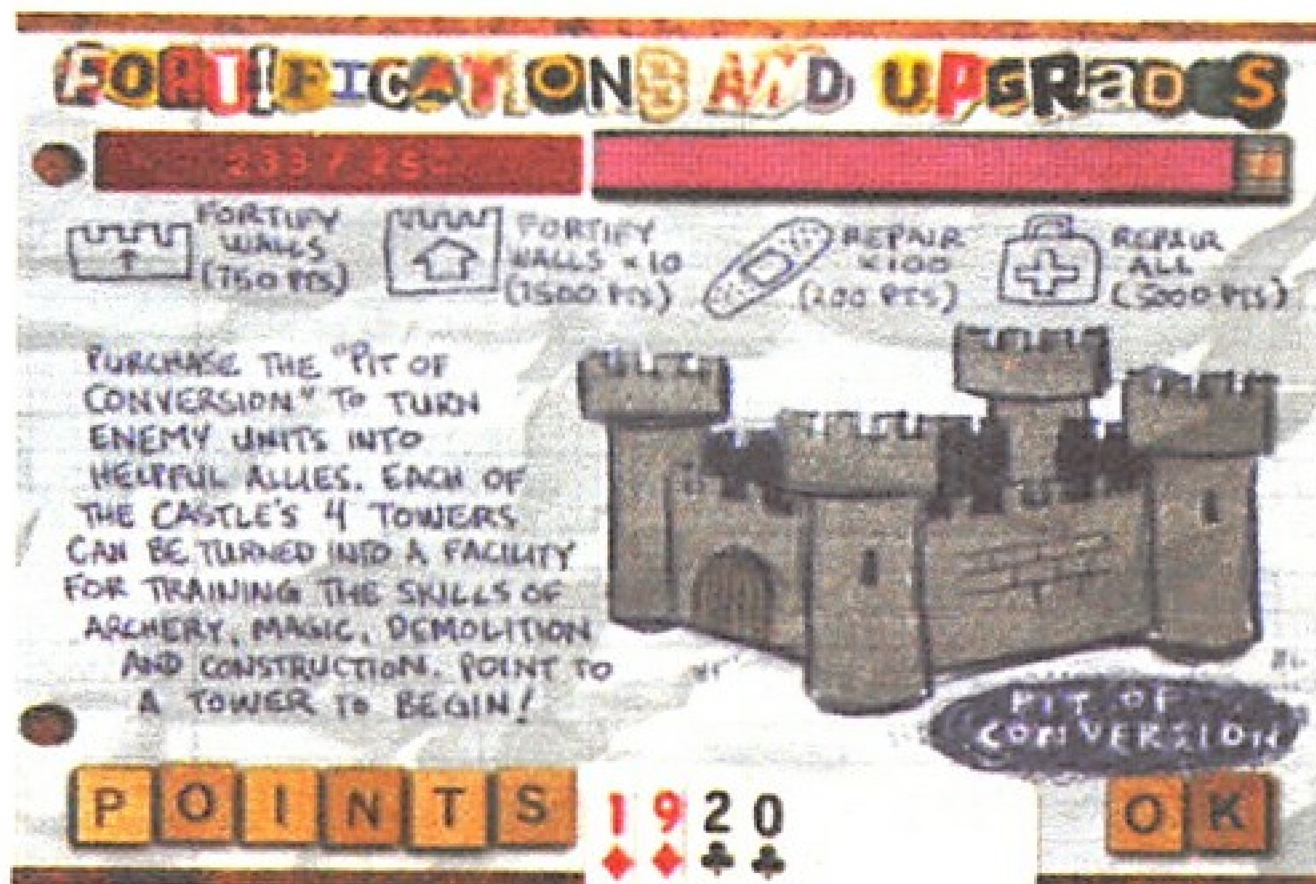


游戏并没有什么模式来供玩家选择，想要更高难度的游戏那只有一个个关卡玩下去。

游戏操作

本作不需要选择什么菜单，直接用双手柄就可以操作：

使用指向配合A键或者是B键来进行攻击，+号键是游戏暂停，十字键是使用技能（需要购买城堡武器后才能使用），HOME键是菜单选择。



游戏总评

本作的优点在于游戏的创意优秀，大多数游戏在进行多人游戏的时候都需要在游戏菜单上进行选择，而本作直接连接上手柄随时就可以进行多人游戏，而本作也只有在多人游戏的情况下才能产生出游戏最大的乐趣。但是游戏的追加要素太少了，当玩到游戏的第20关卡以后除了敌人越来越多外就没什么新的设定了，这时难免会对游戏产生一丝腻感。这也和许多早期任天堂的游戏一样，循环带来了无聊。



等级评定

B—还算不错的素质/具有良好的互动体验

游戏简介

《最终幻想水晶编年史 小国王与约束之国》（Final Fantasy Crystal Chronicles：My Life as a King）是由Square Enix根据《最终幻想 水晶编年史》系列的故事制作的一部外传性质的RPG。与平时的角色扮演游戏不同，玩家在游戏中扮演的是一个少年国王，在世界初步恢复和平的时候，他与大臣一起回到故国开始重新建设自己的国家。



游戏视听

这个游戏采用的建模和引擎是NGC版FFCC的进化版，而且极有可能在将来作为正统Wii版FFCC的引擎使用。人物建模造型精美，四周的环境渲染得也很不错。不过这个游戏本身舞台并不大，基本上所有事情都发生在王城内，所以要把建模做精细很容易。当然了，如果游戏不是受容量限制的话，应该不会局限在这么小的地方的。人物设计得也很不错，负责人设的是上一代FFCC的主要画师板鼻利幸，虽然这位画家的名声没有天野或者野村那么出名，但是很多玩家看过他的作品之后，也会感到熟悉。

再说游戏的声音。FFCC系列一直以音乐优美著称，NGC版的主题歌至今还被许多玩家反复回味，而在这一作中，音乐和以前一样以悠扬、婉转、安宁作为主旋律给人一种治愈系的感觉。

游戏系统

游戏本身十分简单，国王运用自己的魔法在王城建造房屋，将过去失散在各地的国民们召回，让他们安居乐业。说句实话，这个游戏的主角与其说是国王，不如说是建筑师或者包工头比较恰当。游戏考验玩家们的创造能力，在最节省的前提下让居民们生活的地方变得丰富多彩。游戏里建造房屋不需要砖瓦建材，只要国王一发功就有一幢房子拔地而起。但是盖房子是要消耗精灵力的，国王必须花费税金雇佣冒险者去山洞打任务，之后才能得到继续发展的精灵力。



游戏操作

双节棍		传统手柄	
左摇杆	控制主角移动	十字键	控制主角移动
A键	选择	a键	选择
B键	取消	b键	取消
+键	菜单	+键	菜单
挥动右手柄	召唤精灵	x键	召唤精灵

游戏总评

这个游戏与其说是RPG，不如说是SLG更为准确。玩家需要具备一定运筹帷幄的能力，对于城市规划、管理之类的知识需要一定掌握能力。玩家在游戏中扮演国王的时候，必须有一个君主应该具备的能力。每天早晨的时候，大臣都会提交报告书，详细报告冒险者的情况，之后根据居民的要求进行判断，制定不同政策。这些经营比较平淡，玩久了的话会觉得有点烦，所以本作适合那些慢性子的喜欢钻研的玩家。

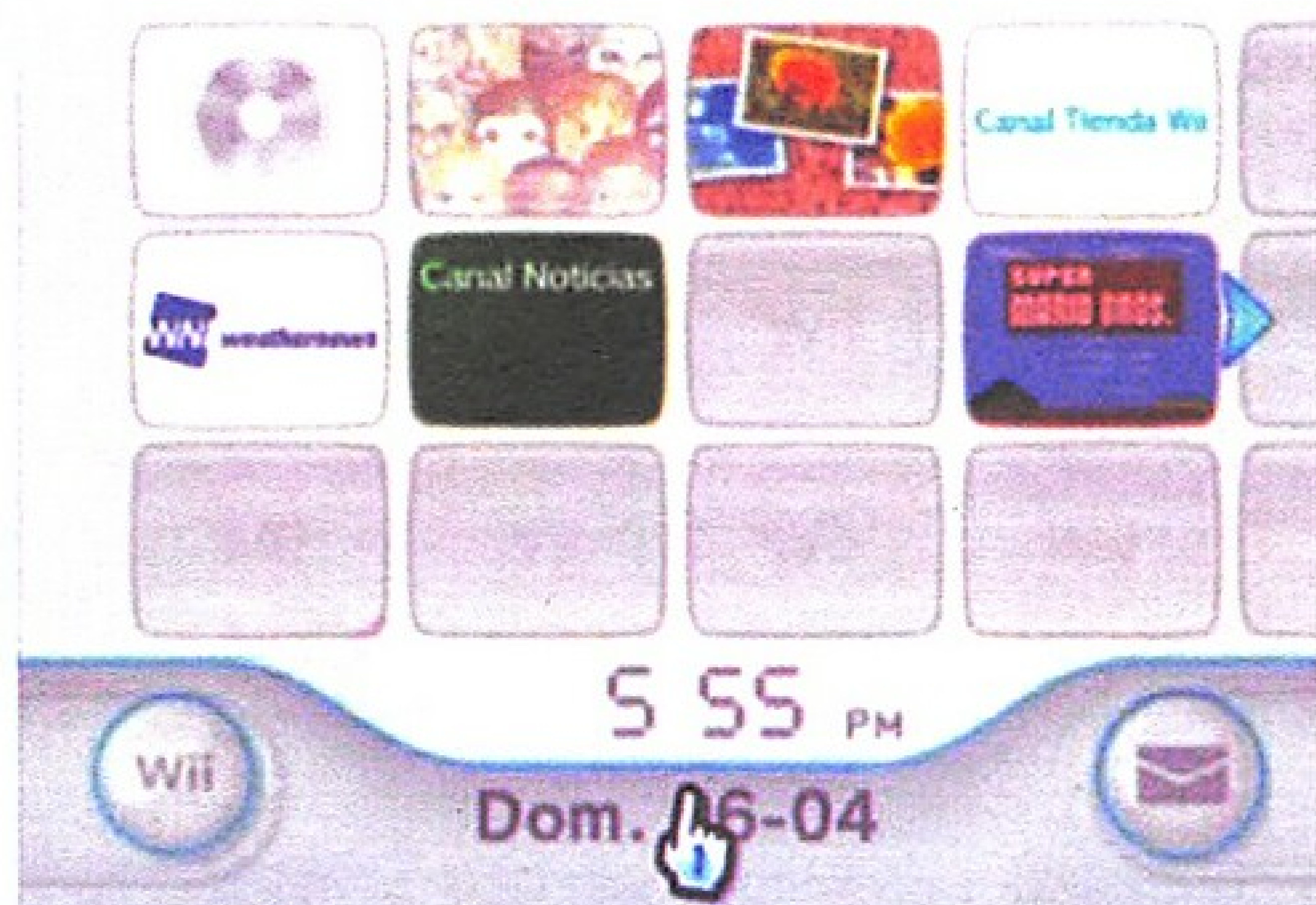
等级评定

B—还算不错的素质/具有良好的互动体验

大比拼！

虚拟主机VS自制模拟器

虚拟主机频道，是得到任天堂和其他游戏硬件制造商授权的Wii平台的官方模拟器频道。任天堂在设计Wii之初，受以前流行的NGC主机上的玩家自制的模拟器的启发，于是也决定让自己的主机拥有模拟器功能。



一开始的时候，虚拟主机只限定于任天堂自己的平台，后来SEGA、NEC等曾经是任天堂竞争对手的游戏厂家也向任天堂提供授权，从此虚拟主机平台上就出现了SEGA Mark Ⅲ（SMS）、MD、PC-E等游戏。另外，Commodore 64和MSX这两种早期的兼容电脑也被Wii模拟，而SNK Playmore也向Wii提供NEO GEO的游戏，这样一来虚拟主机被进一步拓展到街机领域。假如有一天CAPCOM也把CPS系列的游戏做到这个平台的话（连PSP都可以玩CPS1/2的模拟器，Wii应该绝对没有问题），那广大街机爱好者就该泪流满面了（笑）。

不管怎么说，Wii的虚拟主机是第一次出现的如此大规模的官方模拟器，如果你是一个喜欢老游戏的玩家，那么这个频道是你非玩不可的。任天堂也正是抓住了怀旧玩家的心理，让大家只需花费不多的钱就可以玩到怀旧游戏，而且下载游戏的方式也省去了载体成本，无论任天堂自己还是游戏版权所有方，都可以很轻松地赢得利润。而虚拟主机平台的每个游戏都是经过专门优化处理的，在Wii的画面上可以得到最佳效果，对于追求游戏感觉的玩家来说，这种官方模拟器也绝对是首选。

虚拟主机对应手柄列表

虚拟平台	Wii遥控器	经典手柄	NGC手柄
FC/NES	可	可	可
SFC/SNES	不可	可	可
N64	不可	可	可
SMS	可	可	可
MD/Genesis	部分	可	可
PC-E/TG-16	可	可	部分
Neo Geo	部分	可	可
Commodore 64	可	可	可
MSX	可	可	可

虚拟主机游戏的操作使用的是Wii的遥控器（横握）或者经典手柄。关于各个机种模拟器

的手柄兼容情况，基本上，除了SFC和N64之外，其他模拟器用遥控器就可以玩。



不过虚拟主机也存在很多缺点。比方说容量过大，一个只有64K的ROM，做成虚拟主机频道之后要变成10M以上，而Wii的本体内置记忆体又太小，装了一些游戏之后差不多就满了；想装新游戏的话就必须删除一部分旧的，再玩的话还得重新下（如果是正常途径购买的游戏的话，那么在删除游戏的时候，会有ticket文件留在主机内，以后可以免费重新下载）；有的平台必须用Wii的经典手柄或者NGC手柄玩，而NGC手柄的键位对于有的游戏来说操作起来又很困难，等等。不过只要买一个Wii经典手柄，许多麻烦也就都迎刃而解了。

近期有不少虚拟主机的文件被hacker们dump了下来，因为这些破解者主要来自欧美，所以被破解的游戏也大多是美版或者欧版的，日版游戏很少。除了破解现成的下载游戏之外，也有玩家将自己喜欢的游戏ROM替换到虚拟主机的wad文件中去。不过目前ROM的替换还不是很完美，像界面的美化工作就是个问题。也许以后这方面的技术会更加完善，就像替换PSP模拟PS一样。



任天堂的官方虚拟主机和Wii上的非官方模拟器究竟谁更强呢？相信这是许多怀旧玩家在刚接触Wii的时候关注的问题。实际上，我们只能说这两种不同的模拟器各自占有自己的优势。Wii的硬件继承了NGC，所以Wii上的自制模拟器都是从NGC用模拟器发展来的。这些年来，不少强者利用在NGC上开发了数量众多的模拟器。这些模拟器大多是从PC版移植而来的，由于NGC的硬件规格不像PC那么自由，而编写模拟器的界面也比较独特，所以NGC下的模拟器虽然出了不少，但是论渲染效果和画面、音效的强化，比不上PC上的主机模拟器。在使用同等的线材与外部显示设备的时候，自制模拟器的画面与Wii的虚拟主机游戏相比有一定的差距。

虚拟主机的另一个优势就是操作界面的简单化。一般来说模拟器的设置都需要玩家进行调节，以实现优化来达到最佳效果。读取游戏、手柄设置等选项都是全英文的，对于国内玩家来说，这些指令过于繁琐，如果不懂英语的话，就比较难于操作。另外自制模拟器的ROM文件名也只支持英文，中文的名字在界面下显示为乱码。相比自制模拟器这些麻烦的设定，虚拟主机只需要点击“进入游戏”，想退出的时候按一下Home键就都解决了。对于玩家来说，虚拟主机平台的界面设置更加人性化一些。



但是，相比虚拟主机中的种种限制，自制模拟器也表现出独特的优势。其中最大的一点就是节省空间。虚拟主机只能使用Wii自带的内部记忆体，每安装一个游戏都需要耗费大量的空间。而自制模拟器只需要在Homebrew频道中占据一席之地，或者单独占用一个频道，就可以从SD卡中读取很多游戏。现在Wii支持的SD卡最大可达2G（目前没有支持4G以上SDCH的软件支持），像FC、MD、SFC这些模拟器一次可以拷贝100个以上游戏进去，N64这样的大容量ROM放几十个也没问题。而且换游戏只要从SD卡上换就可以了，不需要重新卸载安装，比Wii频道



省事很多。

Wii虚拟主机的另外一个局限性体现在所有的游戏必须要经过软件与硬件制造商的授权方可发行。但是有一点麻烦的是，当初制作出很多优秀的游戏的公司现在已经不复存在，像制作《双截龙》的Technos、制作《重装机兵》的Data East，都已经被湮没在过去的时代中了。这些公司以前的名作想要重回虚拟主机的舞台，必须由其他公司代理发行才可以。但是这之中存在很多比较麻烦的问题。另外，许多优秀游戏明明具备了出虚拟主机版的条件，但是并未推出。玩家们只能等待任天堂和其他公司哪天大发慈悲，才能玩到自己心仪的作品，从这一点上说，自制模拟器可以支持大部分的游戏ROM，显然比虚拟主机更有吸引力。

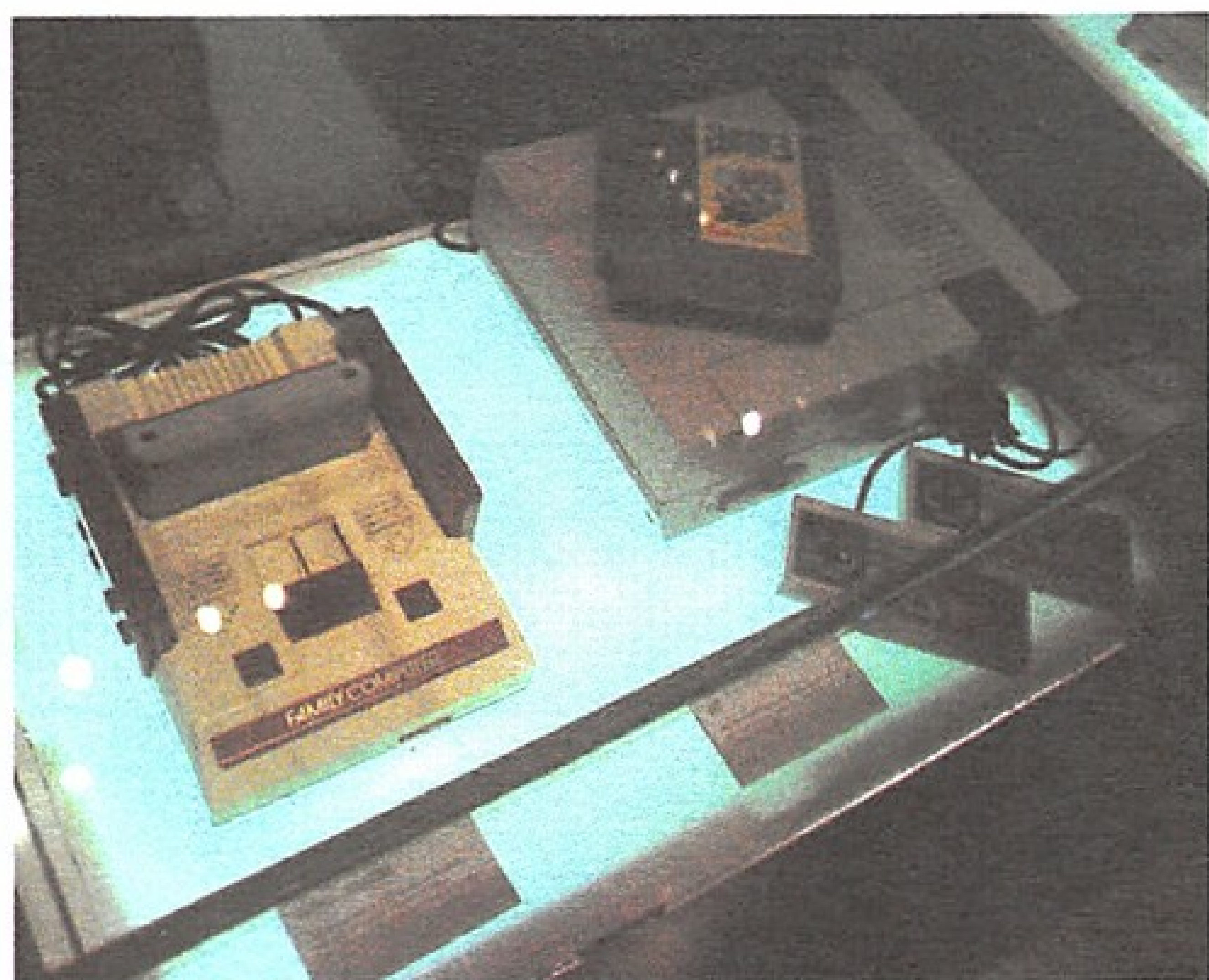
从游戏知识产权的方面来讲，虚拟主机的游戏都是得到任天堂和其他厂商授权的，需要经过网上购买才能安装的游戏。由于国内目前没有行货Wii主机，所以虚拟主机也只能从日本或美国的任天堂官方网站上购买。国内是没有Wii Point的充值点卡卖的，所以国内玩家想自己购买虚拟主机游戏，必须用国际信用卡进行充值。另外一点需要注意的是，虚拟主机游戏是有区码限制的，美日欧版主机在正常情况下只能安装与主机区域相同的游戏。但是这一限制在破解者的努力下已经失去了意义，只要使用free the wads这款软件，就可以将封装的wad格式的虚拟主机游戏改为全区码，所以我们现在可以在一个版本的主机上玩到全部区码的游戏。

说到虚拟主机游戏的全区码，实际上我们今天看到的wad格式的游戏，无论虚拟主机还是Wiiware，都是经过hacker们破解之后从自己的主机上dump下来的。玩家们在使用wad manager等工具安装wad的时候，并没有实际向任天堂付费，所以现在网上所有下载的wad游戏和D版软件一样是没有版权保护的，因此大家在主机安装这些游戏以及玩的时候要明白，这些游戏并不受知识产权的保护，因此而带来的麻烦也只能由大家自己承担。



任天堂对于侵犯自己知识产权的个人和团体，一向都是采取严惩不贷的政策。虽然现在老任还没有向微软ban Xbox360机一样下狠手，但是这不代表以后它不会这样做。还好我们现在的生活环境为各种无版权的游戏提供了极其便利的生存条件，至少大家不用担心因为使用和传播这些东西而收到法院的传票——但是，盗版始终是阻碍游戏发展的绊脚石，它的泛滥带来的必然是游戏产业的萎缩，我们明白这一点就可以了。





说到虚拟主机，许多玩家也许会认为VC不过是任天堂将游戏ROM简单地放到游戏频道中拿来朝玩家骗钱的东西，实际上情况并不是如这样的。首先，虚拟主机所对应的游戏，既有早期的FC、MD这样小容量的ROM，也有像N64、NEO-GEO这样容量惊人、游戏效果也十分抢眼的类型。这些ROM本身如果按照模拟器的标准来看，确实有大有小；但是，这些东西做进VC之后，容量相差并不太大。其中一个重要原因就是要让这些游戏在Wii上以最佳效果运行，就必须对程序进行优化。而且，每一个VC游戏，其模拟器都是专门针对这个机种和这个具体游戏的。这也是VC游戏不能像PSP模拟PS一样简单地拿光盘的ISO进行压制和替换就可以做出来的原因。这个模拟器是基于Wii的相对封闭的平台设计的，在破解者彻底搞清楚Wii游戏频道编写与运行的原理之前，理论上很难有特别完美的替换ROM的出现。

目前对于VC游戏ROM的替换，破解者一般是采用同机种的VC游戏ROM拆分与替换的方式来进行的。比方说，FC游戏一般拿FC的VC文件替换，MD、SFC等等都是依此类推。一般来说，替换出来的游戏在经过美化之前，其游戏名、游戏封面与操作界面都是替换之前的样子。所以有的玩家在安装了几个游戏之后却发现怎么游戏ROM在Wii Channel中看起来都是一个样子的。

而且，游戏ROM的替换也受到各种限制。比方说区码（现在已经有全区文件可以替换了）还有兼容性等问题。有一些游戏的ROM即使替换到相应的游戏频道中之后，也无法正常地进入游戏。应该说虚拟主机游戏的破解只是近几个月来才实现的，Hacker们还处于摸索阶段，因此软件不完美也是没办法的事情。随着破解技术的进步，到将来可能会出现能简易地替换ROM并且进行美化的方法。不过这样的话可能会造成另外一个后果：大家都去自己摆弄VC，任天堂自己的VC就没人买了。一旦老任被逼急了，像微软收拾那些给360改机的人一样，把各位使用盗版VC的人的机器给BAN掉的话，那也



是没有办法的事情。但是在网络高速发展，各种P2P软件流行的今天，要让大家都自觉维护知识产权，不是一件容易的事情。总的来说无论是有版权的游戏商还是没版权的玩家，他们之间的矛盾与妥协还会持续下去。



FC，全称Family Computer，是任天堂在1983年推出的8位家用电视游戏机。由于主机采用了红白色的设计，带有鲜明的日本特色，所以又被玩家们亲切地称为“红白机”。1985年，Nintendo of America将这台主机介绍到北美市场，更换了主机外形与颜色，改名为NES（Nintendo Entertainment System）。从此之后任天堂的游戏机席卷世界，成为80年代最流行的游戏主机。FC/NES在同时代的主机中，其画面与音效都显得略高一筹，加上各大游戏厂商有创意的制作，使得这个平台上出现了一批批造就经典的优秀游戏。时至今日，FC的影响力仍然在许多地方有所体现。除了国内的各种山寨仿制品之外，世界各地流行的各种模拟器和兼容主机仍然拥有许多玩家，这就是任天堂的魅力。



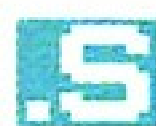
FC篇

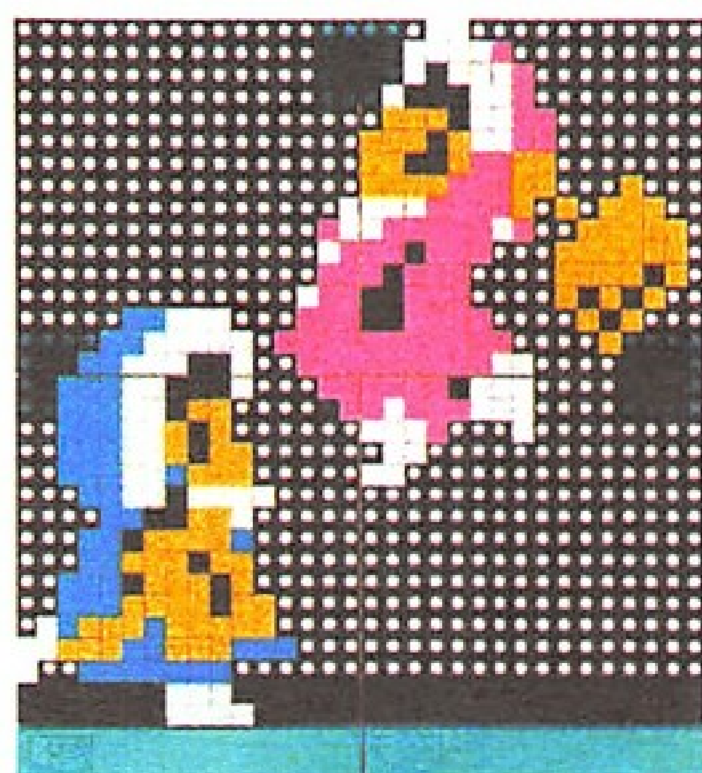
敲冰块

在早期任天堂出品的游戏中，“敲冰块”（Ice Climber）是很受玩家们欢迎的作品。游戏的主角是两个穿着棉衣的家伙，他们的任务就是不停用锤子敲击头顶上的冰块，爬到最高的地方然后抓住空中的老鹰离开这里。



虽然游戏规则简单，但实际上玩起来并不是那么单调。首先，玩家需要面对大量的敌人，如看见有冰块空缺就想填补的海豹(VC版换成了一个毛茸茸的家伙，看不出是什么），在空中随时对主人公发动袭击的飞鸟，还有时不时走出来晒太阳的北极熊。不管碰上哪一个，主角都会刷拉一声变成雪花然后掉落。不知道这些极地生物有什么特异功能，居然可以把人变成冰。不过主人公的锤子也不是吃素的，无论是平地抡还是跳空攻击，都可以将这些碍事的家伙一击必杀。不过出于动物保护主义考虑，这些动物遭受攻击之后都是晕乎乎地离开屏幕，这也使游戏中充满了欢乐的气氛。





实际上，这个游戏的最大魅力在于2人同时play。一般任天堂早期的游戏都有这样的特征，那就是两个人在协作的同时还可以互相捣乱，“害人”成为这类游戏最大的乐趣所在。《马里奥兄弟》如此，《气球大战》如此，《敲冰块》也是如此。任天堂在制作这类游戏的时候把玩家之间对战的乐趣激发了出来，并且在之后开创了以互相乱战为特点的《任天堂全明星大乱斗》系列。



超级马里奥兄弟3





如果要说FC上的马里奥系列中最优秀的是哪一代，那么多数该系列的老玩家都会把3代当作首选。1代虽然经典，但是毕竟因为容量限制，关卡数量与主角的动作设计得都比较原始；而2代在东西方玩家心目中完全是两部不同的作品：FC的2代出现在磁碟机上，沿用了1的引擎，但是难度大幅提升；而NES上的2代完全是另外一部作品，可以选择角色，“拔萝卜”是它的特征。但是从3代开始，任天堂将这个游戏从画面到操作都提升到了一个新的高度，该游戏难度适中，流程漫长，虽然不支持存储功能，但是依旧凭借着强大的吸引力使无数玩家为之不眠不休。

《超级马里奥3》的最大特征就是马里奥变身系统的完善。以前的马里奥只能吃蘑菇和花，变成身体长大和能射火球的状态。这一作则将变身道具大幅度强化，游戏的封面就揭示了马里奥的新造型：会飞的狸猫，在第一关吃到树叶之后就可以变身为这个状态。除了狸猫马里奥之外，还有青蛙、地藏、无敌等不同状态，在特定的关卡下，可以发挥不同作用。而且从这一代开始，乌龟的壳可以捡起来，并且在合适的时候发射。这对于玩家来说方便了不少。相信不少人对乌龟壳的威力现在还记忆犹新吧。

本作的关卡仍然是8关，但是每一大关都有近10小关，中间还有一个小BOSS的城堡，大BOSS都是在战舰上。如果挑战战舰失败，那么它就会开到别的地方，马里奥还得追击。总的来说，玩家们花在这个游戏上的时间大大超过了前两作，通关之后的成就感自然也非一般游戏可比，所以很多人把这一代奉为经典。

还有一个有意思的地方，游戏开始的时候公主是自由的，在每一关最后都会给马里奥写来慰问的信件，正当大家以为这一代的公主终于挣脱了被绑架的命运的时候，最后一关库巴突然出现，然后一切都是系列的泡沫桥段……这就是无法逃避的宿命吗（笑）？

《超级马里奥3》作为FC时代马里奥系列最高的游戏，一直为资深玩家们称道，后来在SFC、GBA上都推出了画面美化的版本。



MD，全称为Mega Drive，是SEGA在1987年发售的第五代电视游戏主机，故而在国内又有“世嘉五代”的别称。这是第一部采用16位元CPU的主机，所以该主机在画面、音乐、处理速度方面都比同时代的FC强了不少。
在SFC推出之前，世嘉的MD成为16位游戏机中的先行者，早期的名作多为SEGA发行,后来又有CAPCOM、KONAMI等公司为其制作了许多优秀的游戏。
而当时为SEGA第二方制作商的Treasure，在MD时期制作的游戏也都是经典。在国内，MD的普及度远远超过了SFC，到97年的时候，这台主机依旧十分流行。
现在它的游戏也在虚拟主机上推出，相信SEGA铁杆们一定会为之感动不已的。



MD篇

怒之铁拳2

SEGA自己制作的游戏中，《怒之铁拳》系列是出道相当早的，与《战斧》、《兽王记》等游戏一样都是SEGA自社的招牌作品。这个系列本名叫“赤手空拳”（Bare Knuckles），第一代因为有个“怒之铁拳”的副标题，于是在国内有了这个译名。在北美地区，本作的标题是“Streets of Rage”,直接翻译的话就是“愤怒之街”。现在我们在虚拟主机上玩到的，正是这个版本。



与日版相比,美版《怒之铁拳》的难度明显更高。整个游戏的风格与CAPCOM的《快打旋风》相似,连主人公的造型都差不多（白色背心+牛仔裤）。但是这个游戏的主人公都是警察或者与警察有关系的人,他们出动的目的是打击邪恶的黑社会组织，匡扶城市的正义。上一代的BOSS人物Mr．X在失败之后并没有甘心,而是组织力量反扑,于是主人公阿克塞尔、女主角布蕾兹、1代另外一位主角亚当的弟弟艾迪还有一个叫Max的巨汉一起踏上了讨伐邪恶组织的征程。

刚才说过《怒之铁拳》的总体风格接近《快打旋风》，但是仔细比对的话又可以发现这两个游戏的区别又很大。主要因为《怒之铁拳》是MD专用的游戏，所以角色的形象没有街机上《快打旋风》的大，但是与SFC的家用机移植版相比，《怒之铁拳》显然显得更加优秀。首先是操作感，《怒之铁拳2》的流畅程度比前一代有很大提升，与《快打旋风》相比也毫不逊色，甚至超过了SFC的移植版（毕竟容量大一倍）。《怒之铁拳2》的人物的动作更丰富，更流畅，普通攻击、冲刺攻击，以及配合武器使出的攻击招式，使游戏的动作演出更加精彩。而游戏的难度方面也是MD主机上比较高的，敌人的攻击欲望十分强烈，一不小心就会被群殴致死。应该说，能够通过这个游戏美版的最高难度，才算得上是真正硬派的SEGA铁杆粉丝。





大名鼎鼎的财宝（Treasure）在SEGA主机上推出的名作之中，这个游戏绝对是最优秀的。无论是在体现MD处理机能方面还是游戏的操作性与画面，这个游戏绝对都称得上是MD时代的佳品。虽然游戏只有16Mb，但是游戏的素质绝非许多同等容量的作品可比。玩过MD主机的玩家，应该没有几个人没接触过这个游戏，直到今天，我们仍然可以在批发市场的山寨游戏卡中很容易地找到这个游戏的卡带，其受欢迎的程度可见一斑。



这个游戏最大的特点就是极佳的手感和异常的爽快感。玩家操纵的角色可以使出射击、跳跃、投掷、飞扑、滑铲等动作，武器通过组合可以有十几种变化。在这种充满SEGA风格的游戏中，玩家需要做的就是不停的打败敌人，并且在BOSS战中夺取被盗走的宝石。说到剧情部分，实在是非常窘的内容。游戏中的Gunstar们分为两派，反派角色们将宝石聚集在一起，准备召唤出破坏神，以达到他们统治世界的目的（这帮家伙拿到宝石居然没有立即召唤，还吸引主角来抢夺，真是活该失败）。在经过重重考验之后，两位主人公终于将宝石拿到手，但是坏人们又顺理成章地绑架了他们的MM，要挟他们交出宝石……这是多么纠结的故事啊，但是正是在这样的故事背景中，主人公一行穿越重重阻拦，最后与复活的破坏神大战一场，夺回了正义的力量。而且敌人的核心角色还在最关键的时候反水，用与BOSS同归于尽的方式阻止了破坏神毁灭世界的阴谋。于是乎邪恶之徒的野心彻底化为泡影，世界又回复了和平与发展的大好气象……游戏的剧情虽然略显幼稚，但是对于玩家们来说，享受过程才是最重要的，何况那时候国内也没几个玩家能够耐着性子把剧情部分看下去。火枪英雄最爽的部分是什么？打！所以喜欢这个游戏的人，最关注的也是畅快闯关的过程。



整个游戏的基本格调是热血，但是也有不少搞笑内容。比如那个打扮很像街霸中Vega的那个家伙，大部分的时候都是以丑角的身份登场的，而他自己的实力却没有别的BOSS那么强，带着一胖一瘦两个部下驾驶机器人的御姐（姑且算是御姐吧），在失败的时候像火箭队一样消失在空中（好讨厌的感觉~）；而穿黑衣的赌圣则为主角们设计了可怕的骰子迷宫，使得那一关的后半部分异常的漫长……而最后出现的破坏神则是无可争议的强悍，记得当初通这个游戏的时候，在最后那里还接了一次关。虽然战斗十分艰辛，但是在打倒他之后看到感人的结局，也令笔者不得不惊叹，这样的作品确实是不可多得的，能够复刻真是一大福音。



作为FC的后续机种，任天堂为了向SEGA的16位主机攻势发动反击推出了这台机器。虽然经过两次延期，但是SFC的最终发售使SEGA凭借MD挑战任天堂的梦想以失败告终。SFC具有MD不具备的回转、放缩机能，而且在声音方面采取了PCM音源，其音质更加真实,在模拟管弦乐的时候尤其可以显示出优势。SFC的另一优势体现在软件阵容上。除了任天堂的马里奥、塞尔达、大金刚等系列名作之外，FF和DQ这两大系列在SFC上都推出了3部划时代的作品，其他公司推出的优秀游戏不计其数。任天堂靠Game & Watch起家，靠FC称霸游戏界，而SFC则让任天堂游戏帝国进入了最兴盛的时期。在那个时代，游戏厂商为任天堂制作游戏几乎就是一种惯例，而这个时代也随着SFC的光荣退休而告结束。



SFC篇

超级大金刚

《大金刚》系列游戏是任天堂早期在街机上推出的,FC发售之后立刻被移植，而且连续出了3代。但是在后来因为宫本茂将主要的游戏制作精力都放在了马里奥上面，这位当初与马里奥一起登场的大猩猩沉默了许多年。直到任天堂将游戏制作小组Rare招到自己门下的时候，Rare的年轻制作人们跃跃欲试，于是对宫本问道：“你们最近只关注马里奥与赛尔达，没时间做大金刚的游戏吗？交给我们做吧！”就这样，SFC版的《大金刚》在Rare的努力制作下横空出世，由于采用了新的CG绘图技术，游戏的画面显示达到了512*448的高分辨率，让16位主机也拥有了可与32位机媲美的画面。

在Rare设计SFC版《大金刚》的时候，这些年轻人得到了宫本茂先生的无私帮助。当时游戏主角大猩猩的造型中，那条领带，还有眼镜周围的黑色阴影，都是宫本茂的提议。这个游戏与以往的大金刚不同，和《超级马里奥》一样属于横版过关的动作游戏，但是这个游戏对于动作的要求很高，许多地方都是把握不好就会挂的，如果赶上手生的玩家，很容易在这些地方耗尽所有的生命。游戏中最惊险的一段是坐矿车的那关，因为矿车高速移动，要把握好换车的时间并不是一件容易的事情。但是经过多次磨练之后，不少玩家都可以做到一气呵成，那种穿梭于风口浪尖的惊悚与有惊无险的爽快感，如果拿到朋友面前演示，一定会成为炫耀的资本。



这个系列在SFC上的复出，使《大金刚》成为任天堂的一部不朽之作。可惜的是当Rare被微软挖走之后,任天堂又逐渐冷落了这个系列。在之后的许多本社作品中，任天堂经常把大金刚请出来客串，但是却很少重新制作正统的大金刚游戏。除了N64版的《大金刚64》之外，大金刚一般也就是经常在音乐、赛车以及大乱斗之类的游戏中露个脸，在其他的大部分时间里，我们的大猩猩总是默默无闻。但是，这个游戏的fans对于大金刚的喜爱，却一直没有随着时间的消退而减少。在GBA版推出之后，这个虚拟主机的版本也依旧让无数玩家激动。



街霸2 Turbo



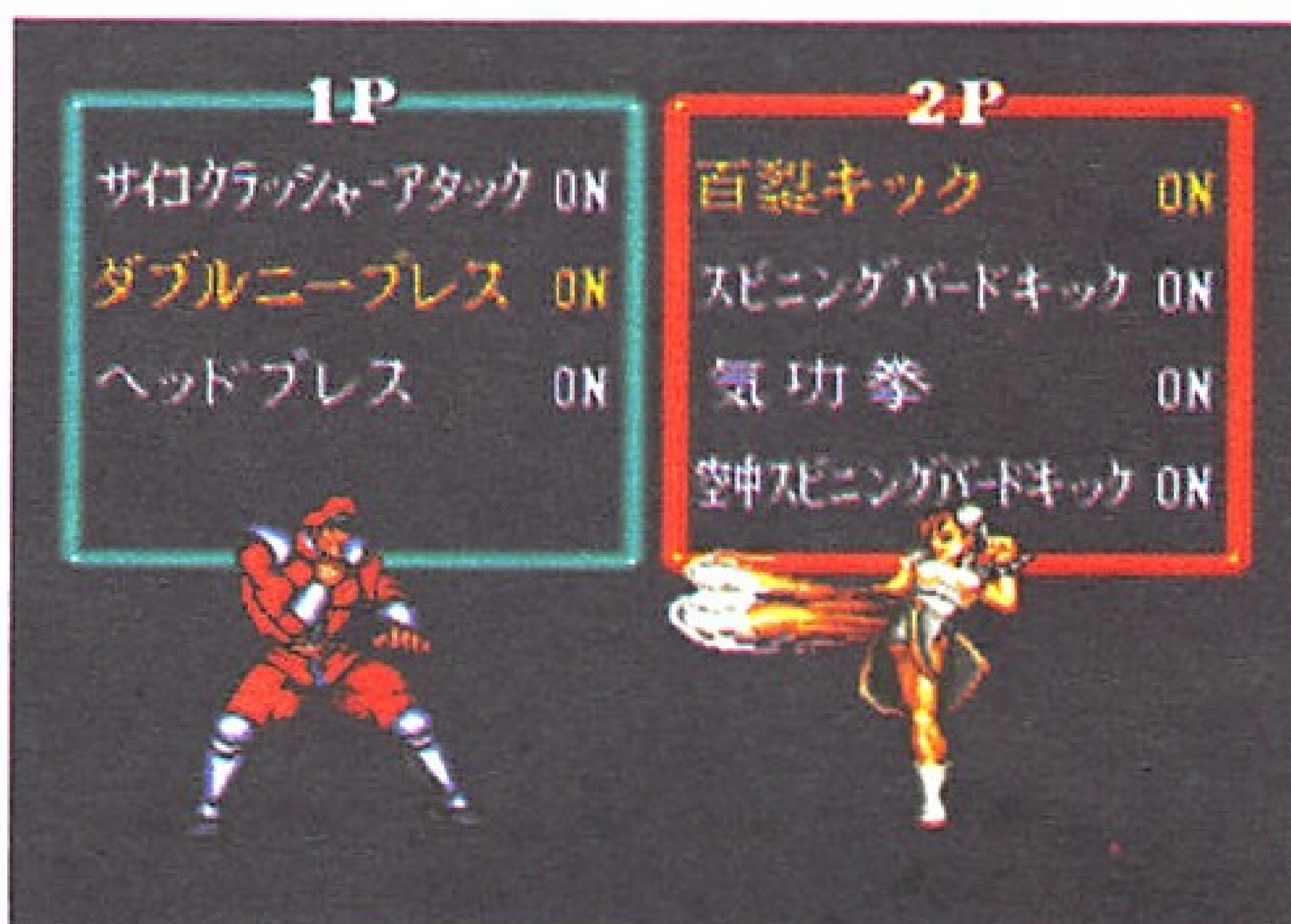
这是一款使CAPCOM被全世界所熟知的游戏。如果没有《街霸2》,就不会有对战游戏的兴盛，CAPCOM也不会发展到现在的样子。虽然《街霸1》只是一个平庸的实验性作品,但是《街霸2》的推出完全让人们为之惊奇不已。8名不同风貌的角色,4名隐藏的天王级别的BOSS,强悍到令人敬畏的最终对手,都使这个游戏从当时充斥着粗制滥造作品的格斗游戏中脱颖而出。而自由对战的方式也使玩家们在挑战CPU之余热衷于人人对战,街机厅里投币率因为这个游戏居高不下,一时间,到处都是“豪游根”的声音，在形形色色的对战之中，第一批真正意义上的格斗高手也在这个时代诞生了。

1992年，在《街霸2》推出仅仅不到一年的时候，CAPCOM又制作了加入四大天王的12人版（Champion Edition），在8个月之后又推出了高速对战版（也就是Turbo版）。SFC的这个移植版以Turbo版为主，并且也收录了普通12人的版本。

12人街霸高速版中，除角色的战斗速度加快之外，每个人的默认颜色变成了该版本的特有色，在选人的时候按Start才能选出前一版的颜色。

这一代里追加了大量新技,如隆和肯的空中龙卷旋风脚,春丽的气功拳,本田的百贯落,达尔希姆的瞬移等等。除此之外,游戏的平衡性大幅修正,使这个游戏成为早期《街霸2》中最完美的一版。

这个版本《街霸》的推出,据说是因为前一版的12人街霸在亚洲地区太受欢迎而导致了盗版的猖獗,像“降龙”、“屠龙”等修改版的街霸甚至流回日本市场。为了平定盗版的嚣张态势,CAPCOM决定将游戏的平衡性进行修正,并且追加了一些改版街霸中的必杀技。像春丽的气功拳还有隆、肯的空中旋风脚，显然是“降龙”等版本街霸的影响而增设的新技。CAPCOM的努力没有白费,这个版本的街霸最终成为街霸系列中的一座金字塔,至今仍然流行于老玩家当中。



因为Turbo版街霸的流行,CAPCOM自然要考虑到把它移植给家用主机。MD和SFC都具备移植能力,于是这两台主机上都出现了街霸。SFC版的街霸在日本销量超过200万,可见这个游戏的魅力有多大。平心而论,《街霸2》在MD和SFC上移植的两个版本,始终让人觉得MD版高一些。而且MD的6键手柄配这个游戏真是绝配啊！最近MD版的街霸也在VC上登场了，有兴趣的玩家可以下一个试试。



N64篇

N64是任天堂继SFC之后推出的新一代游戏主机。但是由于该主机依旧采用了保守的卡带作为游戏载体，导致游戏容量受到极大限制,所以许多为任天堂开发游戏的公司表示对这样的设计无法接受。因为当时的新游戏主机基本上都已经采用了CD-ROM,极大地节省了游戏软件的制作成本。SS和PS都比N64更加有吸引力，再加上任天堂对游戏制作商们一贯的骄横态度，在90年代中期主机换代的时候，这些曾经被压迫的游戏商们纷纷反水。N64失去了第三方的支持之后，只能依靠自身实力开发游戏，所以N64时期的游戏虽然不多，但是精品不少。尽管在3大主机竞争的时候N64处于下风,但是它依旧凭借着在欧美地区的人气保持了盈利。对于西方玩家来说，N64依旧是一台成功的主机。



罪与罚

这个游戏是著名动作与射击游戏制作名厂Treasure（财宝）的作品。财宝一直以制作爽快感十足的游戏著称,刚才介绍过的MD版《火枪英雄》就是他们的得意之作。到了N64时代,财宝为任天堂开发了这部射击游戏,确实使很多玩家感到意外。但是财宝向来注重游戏主机的机能,从这一点说,为N64制作游戏确实是情理之中的事。当时是2000年,N64在日本已经到了行将就木的阶段。任天堂在开发NGC的同时,却依旧希望能够推出一款彻底发挥N64手柄功能的游戏。当时的财宝已经不再专为SEGA制作软件,于是这次在几年前看来不可能实现的合作成为了现实。



这个游戏是英文语音的，但是在N64上之推出了日版。2004年，这个游戏被官方授权汉化之后搬上了任天堂在中国的代理——神游公司出品的“神游机”的平台。之后又过了4年，随着这个游戏在虚拟主机上的推出，欧美玩家才正式玩到了它。

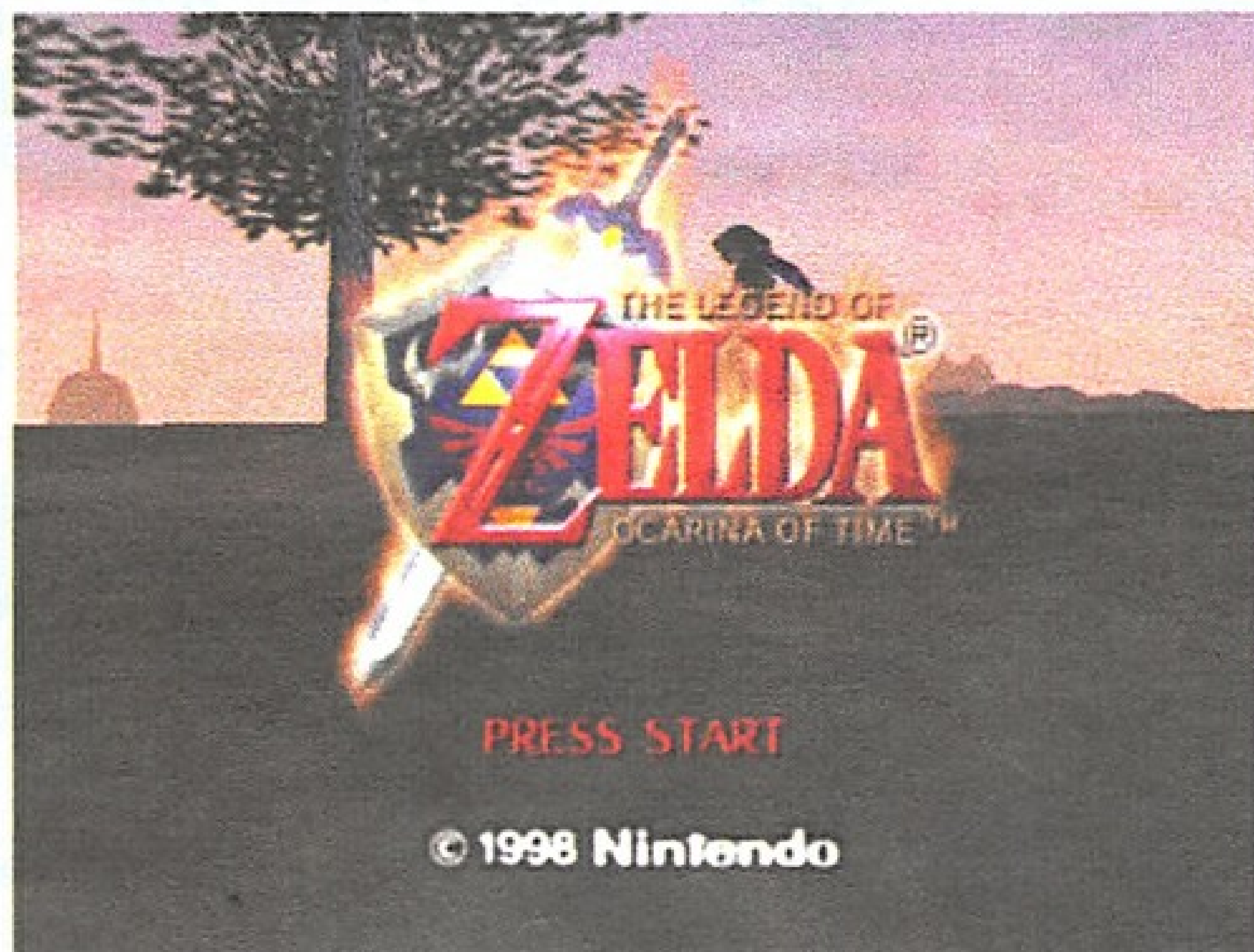


对于N64来说，这个游戏绝对称得上是最大程度体现这台主机机能的优秀之作。以N64的有限游戏容量，可以将跑步和射击的动作结合得如此完美，配合第三人称视角，这个游戏的制作理念确实比当时许多动作和射击游戏领先。虽然这个游戏的多边形因为容量限制而显得略微单薄，但是游戏中没有拖慢的表现，射击的时候也是火爆十足。作为N64后期的大作，这个游戏值得大家好好回顾。



时之笛





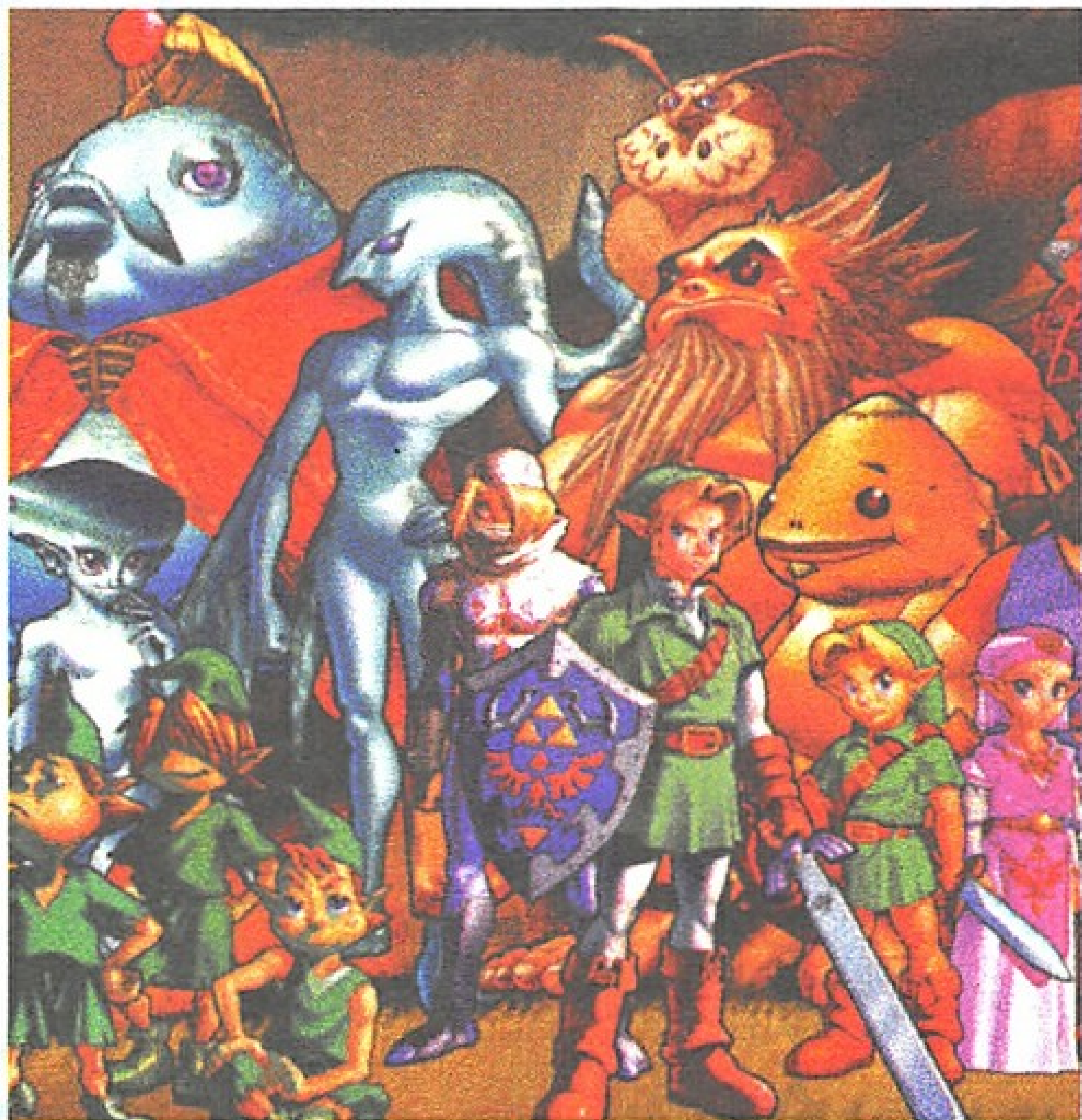
《赛尔达传说》系列在N64刚推出不久的时候就被列入了游戏制作的日程，当时任天堂为了解决卡带成本过高的问题，打算效仿FC时期的磁碟机，推出N64专用的磁碟系统，就是那时候名噪一时的64DD，像FC磁碟机上的首发作品初代《赛尔达》一样，N64版《时之笛》一开始也是为64DD专门开发的。但是64DD的开发计划后来由于种种原因搁浅，所以《时之笛》也只能以卡带的形式发售了。虽然这个游戏从开发到最后推出耽误了3年多的时间，但是游戏的品质却异常优秀，被日本权威游戏杂志《Fami通》评为满分，这也是该杂志创刊以来评出的第一个满分游戏。



《时之笛》从画面上说并不算是最华丽的。N64容量有限，但是依靠机能，游戏的画面效果与华丽程度也并不输给同时期的PS。作为RPG的最重头的要素——游戏的剧情，《时之笛》一直被许多玩家称赞为系列最高。《赛尔达传说》系列中出现穿越剧情已经不是第一次了，但是这次的林克从小时候一直到长大成年，跨越不同时代完成一个故事，与以前的故事相比却有很大的差别。通过控制时间的关键道具“时之笛”，玩家可以看到两个容姿风貌完全不一样的林克出现在同一个游戏中。幼年的林克天真活泼，长大之后的林克英姿飒爽，在英俊之余又充满刚毅，真是史上最帅林克了。（现在算如果上《黄昏公主》里的林克，帅哥增加到2个了。）这位英雄林克的形象后来成为标准像，在《任天堂全明星大乱斗》和客串的NGC版《刀魂2》中登场。



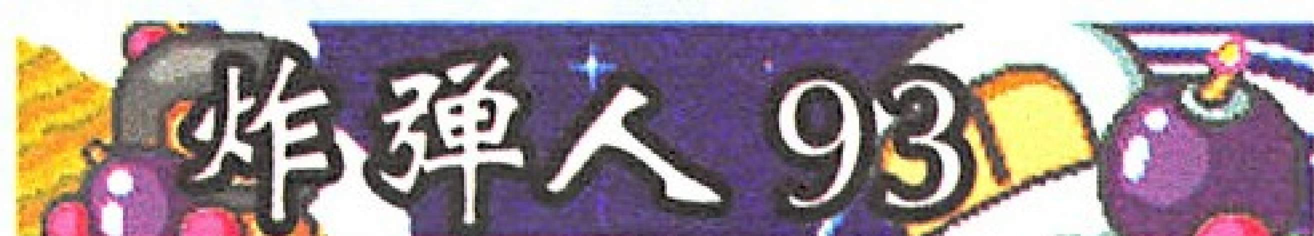
由于N64在日本远不如PS那么普及，所以第三方厂商也很少为其制作大牌RPG游戏。算来算去，N64上能够称为角色扮演游戏的作品只有少数几个，其中《赛尔达传说》系列就占据了2个席位（另外一个是《姆吉拉的假面》）。《时之笛》作为任天堂的游戏制作者呕心沥血多年开发的作品，在发售的时候因为数次延期而吸引了无数人的关注，发售之后又收获如潮的好评。在任天堂电视游戏机不景气的时代，这个系列却能够成为众多玩家购买主机的一大动力，确实是一件了不起的事情。

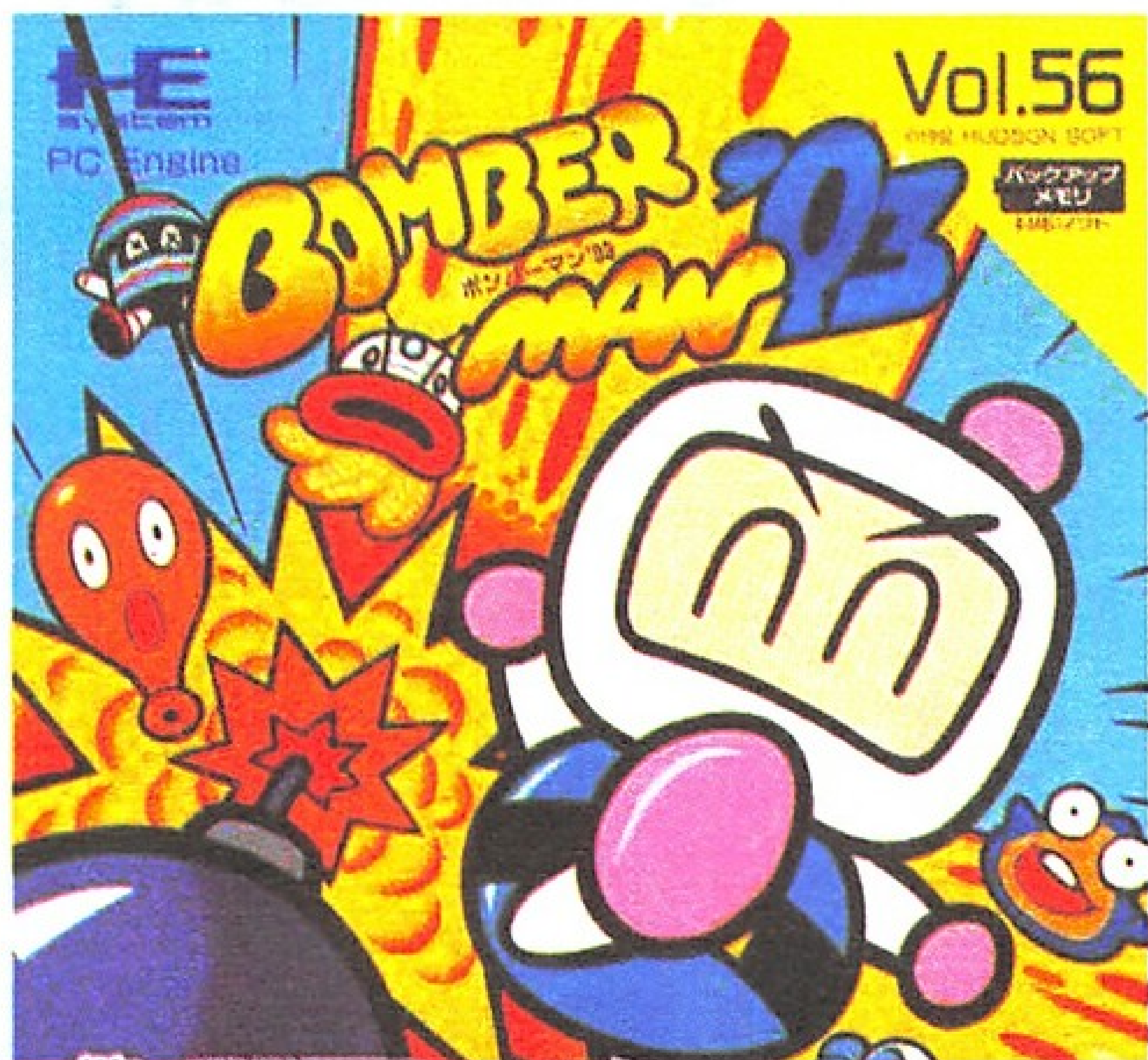


PC-E篇

PC-E是日本电气公司(NEC)在1988年推出的游戏主机。FC的热卖使硬件市场成为一块人见人爱的蛋糕,除了SEGA之外,NEC也想在上面咬一口,于是Hudson与NEC一拍即合,PC-Engine这台具有时代意义的主机便诞生了。采用双8位元芯片,对于游戏的处理效果比FC强不少,后来它又搭配CD-ROM驱动器,成为历史上第一台用光盘作为载体的游戏机,也是唯一采用光盘规格的8位游戏机。在搭配了CD载体之后,音质可以与CD唱盘媲美,而画面也比同时期的许多作品华丽。起初为这台主机制作游戏的只有Hudson,后来许多大厂也纷纷把自己的游戏出在PC-E上,但随着SFC在1990年横空出世,PC-E还是无法撼动任天堂的地位。但是这台主机上的游戏,却始终被许多玩家铭记在心。







无论男生还是女生,无论老人还是孩子,都对《炸弹人》这个游戏喜爱不已。《炸弹人》受欢迎的一个重要原因是它的多人对战模式,从FC的2代开始,这个游戏就成为Hudson不可缺少的系列作品了。这款《炸弹人93》从名字就可以看出是1993年Hudson为PC-E专门订做的一部游戏。虽然容量只有512K,只是SFC上同期作品《超级炸弹人3》的三分之一,但是游戏的画面与总体素质却令人刮目相看。

炸弹人系列诞生之初,只是借用了《淘金者》(Load Runner)中敌人的角色形象制作出来的一个小游戏,布雷、引爆、杀死敌人之后过关的设计十分简单,但是与其他消灭敌人类型的



游戏相比,这个游戏里“炸弹可以炸死自己”的设计理念确实显得十分有创意。

当时NEC在推出PC-E机器之后,又推出了可以使用与电视主机相同规格卡带的掌机PC-E GT,这部炸弹人和《街霸2》一样成为当时掌机上画面最优秀的游戏之一。时至今日,在任天堂推出虚拟主机的时候,首先被列入制作名单的PC-E游戏中,就有《炸弹人93》这个游戏。



血之轮回

《恶魔城》系列由KONAMI在FC上推出以来，一直到《月下》推出，在玩家中造成了极其轰动的影响。20年来诞生的这些优秀的作品中，却有一部经常被国内的玩家们忽略，那就是PC-E CD版的《恶魔城X血之轮回》。本作是《月下夜想曲》的正统前传（或者说月下是血轮的续作也可以），故事与月下紧密结合，主人公就是在《月下》开头的时候把德拉克拉做掉的利希特，而那段开头其实正是《血之轮回》的最终结尾部分。



作为1993年推出的CD游戏，《血之轮回》的素质超越了同时期的很多作品。与大部分依靠动画和音乐撑容量的CD游戏不同，这个游戏的内容丰富，关卡众多，还有各种分支路线。在当时算得上是很大的制作了。因为PC-E的光盘主机内置记忆体可以存档，所以这个游戏可以把以前打穿的关卡保存下来，以供玩家反复挑战。

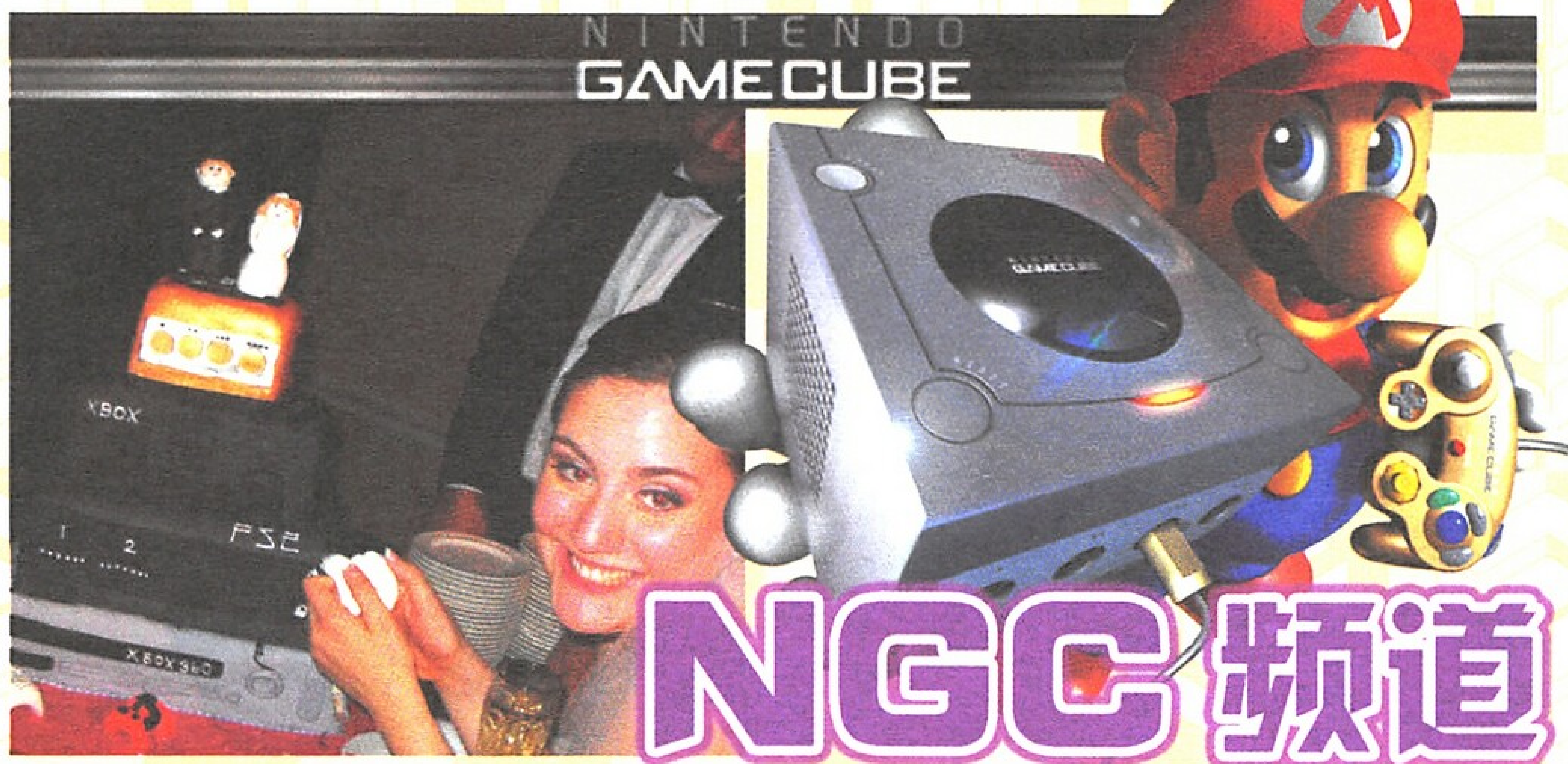
这个游戏最大的特征就是采用了双主角的系统，当利希特救出玛利亚之后，就可以使用玛利亚通关了。而玛利亚与利希特的能力各异，特殊武器的效果也不同。玛利亚控制四种神兽（宠物？）的特技很有趣，虽然有人说玛利亚这个角色的推出是为了卖萌，但是实际上这个角色的实力还是很强大的，有时候比利希特都好用。

《血之轮回》是恶魔城系列前期最后一部作品，保持了老恶魔城那种沉稳的风格，同时它



的多分支路线以及充满隐藏要素的地图，也为后来《月下》的发展打下了基础。这部作品曾经移植给SFC主机（改名为《恶魔城XX》），虽然有缩水但是也成为SFC上最优秀的动作游戏之一。而PSP版《恶魔城X历代记》则将此部作品完全重新制作了一遍，并且收录原版。而Wii虚拟主机的这歌移植版则可以说是一个奇迹，因为其他的VC游戏都是把小ROM扩张到10多M，但是这个游戏却把几百M的光盘游戏压缩到几十M，究其原因，大概是采用了新的编码方式，将原先最占容量的音乐部分进行了压缩，这种模拟器的技术应该是从PSP的MD-CD模拟器那里借鉴来的吧。虽然这个游戏的容量与Wiiware差不多，但是对于喜欢恶魔城的玩家来说，装一个这样的游戏是很值得的。本游戏配合Wii的传统手柄十分好用，把遥控器横过来使用也很顺手。在Wii上玩这个游戏的感觉比其他的模拟器要好不少。游戏丰富的语音，也给玩家留下深刻印象。





NGC频道

GC，曾经的快乐

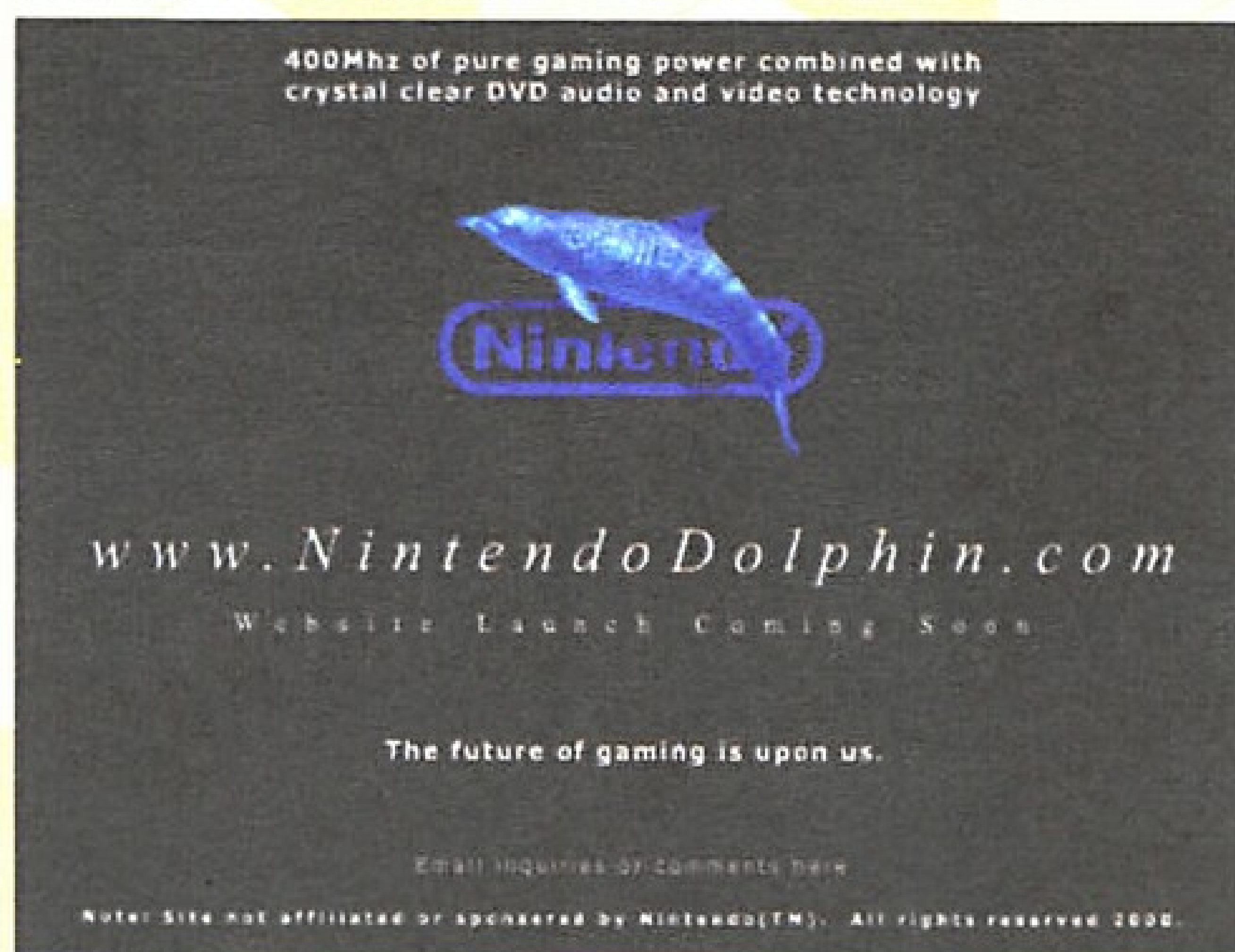
这一轮的主机大战，从目前三大主机的硬件销量来看，任天堂的Wii遥遥领先于微软的XBOX360以及索尼的PS3，掌机方面，NDS也以两倍于PSP的优势掌握着绝对的主动权。可以说，任天堂不论是在家用主机还是掌机上都占据了相当的优势。掌机方面还好，毕竟从GB时代开始，这么多年来掌机市场就一直牢牢被控制在任天堂的手中，而家用机方面则不然，尽管在FC和SFC时代曾经取得过相当大的辉煌，但在之后的两代主机大战中，任氏出品的N64以及NGC都先后败下阵来。任氏帝国的辉煌，曾经一度没落过，甚至有许多人悲观的认为，老任将自此一蹶不振，好在任天堂用实力向世人证明：我胡汉三，又回来了！（笑）

从性能上来讲，Wii绝对是目前三大主机中最弱的，甚至有人将其戏称为“GC1.5”，然而，决定胜负的关键因素，并不是硬件性能。独具创意的玩法以及对新用户群的大力拓展才是任天堂逆转获胜的法宝，而对于Wii的前辈GC，虽然它是一名“失败者”，但在其上面，毕竟有过许许多多精彩的游戏，而关于GC背后的故事，也颇为值得我们好好回顾一番……

代号“海豚”

首先，我们要明白NGC的英文全称是“Nintendo GameCube”，日文全称是“ニンテンドーゲームキューブ”，常用的简称有GameCube、Cube和GC，另外比较有意思的一点就是：在日本和亚洲其他地区它的正式缩写为GC或NGC，而在美国及欧洲其他地区它的正式缩写则是GCN，两者是倒过来的。

值得一提的是，在NGC正式推出之前曾经有过一个开发代号，那就是“海豚（Dolphin）”。最早提出这个代号是在1999年3月3日，也即索尼公开PS2的第二天，任天堂与松下共同召开记者招待会，宣布了代号为“dolphin（海豚）”的新一代游戏机的开发，并宣布其性能规格将会在PS2之上。而“海豚”这个代号，也是从这个时候起开始叫开的，当然，机器最后的正式名称就是我们所熟知的GC，而不再是海豚。



↑当年GC的开发代号是“海豚”，并以此宣传了相当一段时间。

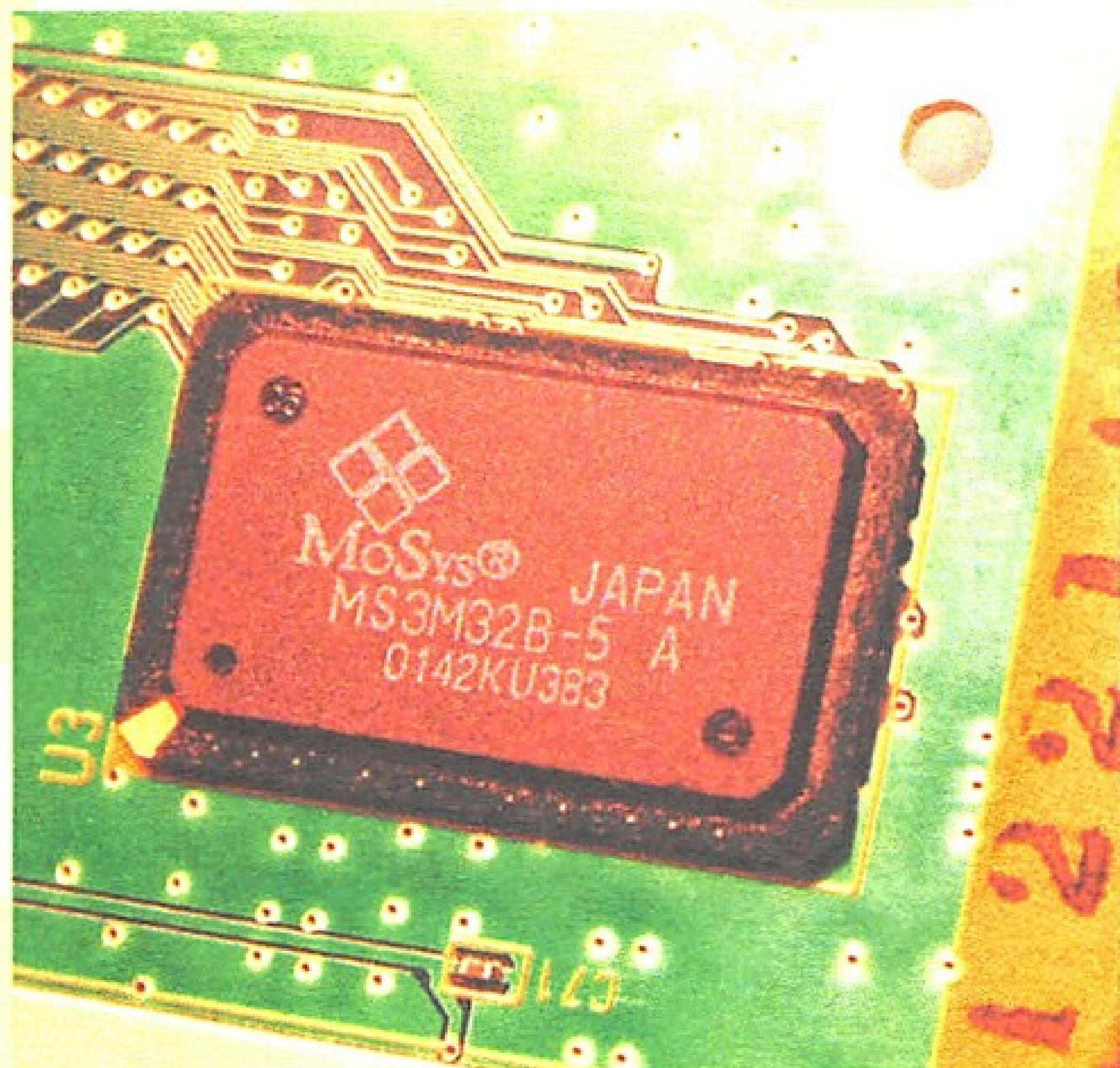
尽管如此，如果你有留意过NGC的主机序列编号的话，就会发现都是以“DOL”为开头的，这个“DOL”其实就是“Dolphin”的缩写。不仅仅是主机，包括任天堂官方生产发售的所有周边和附件的编号也都是以“DOL”开头的。另外，GC的图形处理芯片GPU的代号是“Flipper”，将

其翻译过来的意思就是“鳍状肢”，其也同样与“海豚”有着明显的关联。

硬件研发的困境

在8位机以及16位机的年代，虽然硬件厂商们一直在尽力的提高主机硬件性能，但是这种情况直到32位机才真正被拔到了巅峰。记得早年的电软上曾经刊登过数篇关于SFC与MD性能比较的文章，让人看得大呼过瘾，不过现在想想，实际上当时的那些参数在那个时代也算不上有多牛。而从索尼的PS时代开始，由于其在3D性能上面远超世嘉的SS，并因此倡导了游戏画面3D化的一场革命，最终获得了那场主机大战的完胜。之后，无论是在主机的研发还是宣传上，往往都会将硬件性能作为首要的相互评比标准，索尼更是将PS3的CELL处理器鼓吹到了极致。

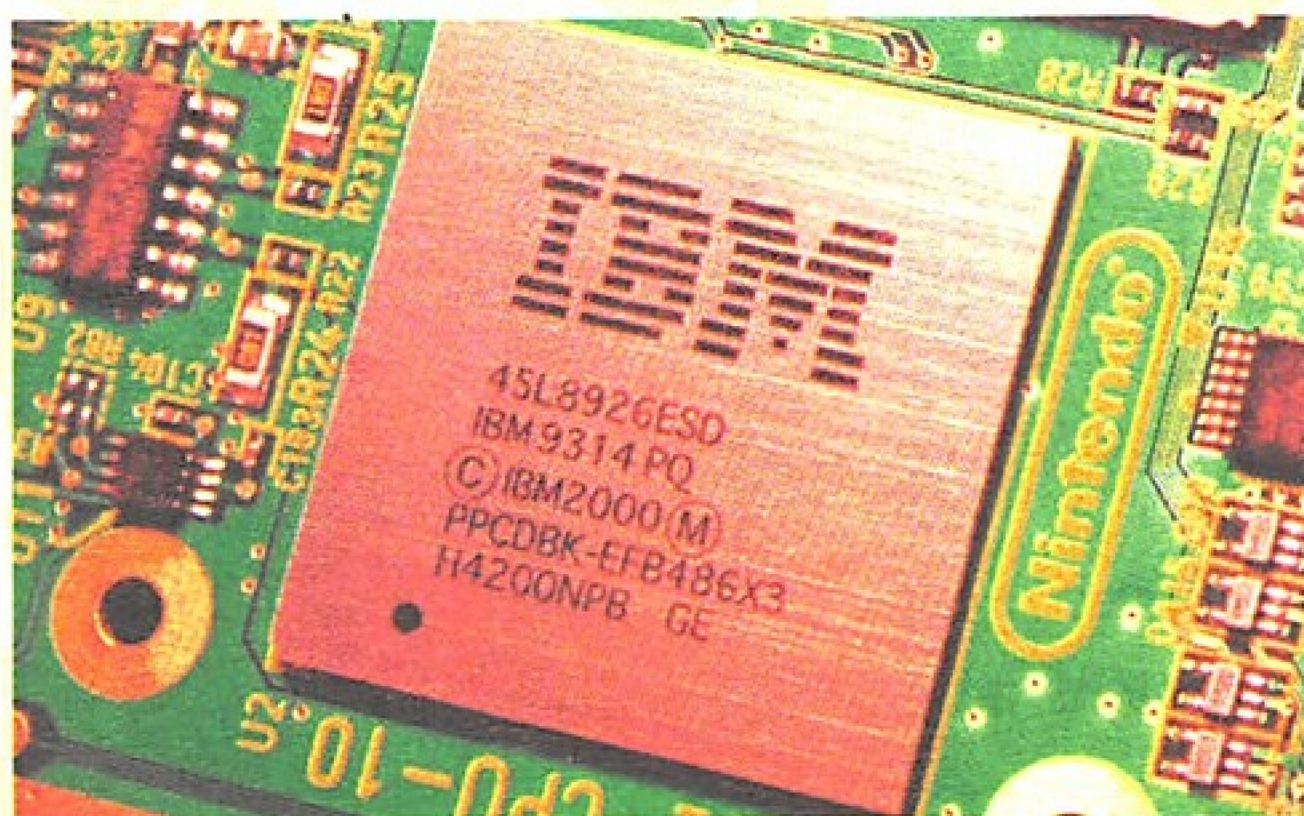
在那个时代，不管你多么想要强调买主机不是为了拼硬件，真正能给玩家带来乐趣的还是游戏本身，如果你的主机硬件不够牛，许多玩家就是不买你的帐，因此，尽管任天堂不愿意，却还是尽可能的加大了对硬件性能研发上的投入。但是，问题也就来了，硬件的研发，是需要相当的技术力资源才行的，作为对手的微软和索尼在这方面的资源都是相当丰富，索尼的称号就是“技术的索尼”，而以创新和技术开发发展壮大起来的微软更是擅长此道，反观任天堂，最初由纸牌生产商演变而来的老任尽管经历过8位机和16位机的研发后，在主机开发上已经积累了相当的经验，其推出的N64性能更是超过PS和SS，但是在高精尖技术上仍然有所不足，更无法与索尼、微软一较高下。



破局，集体的力量

单挑不行，怎么办？群殴啊！

虽然任天堂如果仅凭借自己的技术力去研发的主机很可能在性能上要逊于对手，但社会发展到今天，早已不再是8位、16位时代自个闷头研发主机就能搞定的时代了。如今大部分产品、特别是技术含量较高的产品，大多是许多厂商通力协作的结晶。即便是索尼和微软，也并非真正的全部自己研发，他们主要负责几个核心部分的研发，其余部分也是与人合作的。任天堂正是借用了这一手段，可以说，GC并非只是任天堂独自完成，它得到了许多公司的协助，其中不乏业界巨人，如：松下、IBM、NEC、ATI、Macronix、MoSys、S3、Applied Microsystems、Factor 5、Metrowerks和Conexant。



GC是众多大型厂商共同合作的产物，这些厂商在各自的领域都足以比肩任天堂的对手甚至有过之，正是因为这个原因，所以GC至少在性能上并没有输给对手，在这一轮的主机大战中，真正从纯硬件性能的角度来评比的话，反而是最早发售的索尼PS2最低。

然而，决定主机成功与否的并不是硬件性能——这正是任天堂自己说过的。

GC的硬件性能参数表	
MPU(Microprocessor Unit,微处理器)	IBM Power PC “Gekko”，相当于电脑上的CPU，是专为GC定制的，采用0.18微米工艺以及铜布线技术制造。
时钟频率	485MHz
处理器性能	1125mips
内部数据精度	32位整数以及64位浮点
外部总线带宽	1.3GB/秒(峰值)，32位地址及64位数据总线，162MHz
内置一级缓存大小	32KB指令缓存以及32KB数据缓存（8路）
内置二级缓存大小	256KB（2路）

硬件性能参数	
GPU	系统LSI（大规模集成电路），代号“Flipper”。
制程	0.18微米，采用NEC EMBEDDED DRAM嵌入式内存技术
时钟频率	162MHz
嵌入式帧缓冲	2MB左右，6.2纳秒(1T-SRAM)
嵌入式材质缓存	1MB左右，6.2纳秒(1T-SRAM)
材质读取带宽	10.4GB/秒（峰值）
系统内存带宽	2.6GB/秒（峰值）
色彩及Z缓冲精度	各24位
图象特效	雾化、子像素抗失真(Subpixel Anti-aliasing)、8硬件光源、阿尔法混合、虚拟材质设计、多重贴图/凹凸/环境映射、MIPMAP、双线性过滤、三线性过滤、实时材质解压缩（S3TC格式）等；

其余性能参数	
音效处理器	专用16位DSP
指令内存	8KB RAM + 8KB ROM
数据内存	8KB RAM + 4KB ROM
时钟频率	81MHz
最大同时发音数	ADPCM，64通道
采样率	48KHZ
系统浮点运算能力	10.5G FLOPS（峰值，CPU+几何引擎+硬件光照）
实际多边形生成能力	6百万～12百万/秒（这是实际游戏中的性能，包括了复杂的模型以及贴图等）
系统内存	40MB
主内存	24MB，10ns（100MHZ）
A-MEMORY	16MB（DRAM，81MHz）



输入/输出设备	
光驱	恒定角速度方式读取，平均访问时间128毫秒，数据传输率16Mbps到25Mbps
存储介质	8厘米（3英寸）DVD光盘，采用特殊技术制造，最大存储容量为1.5GB
输入输出接口	游戏手柄接口X4，记忆卡插槽 X2，模拟AV输出 X1，数字AV输出 X1，串口 X2，并口 X1

GC、XBOX、PS2，这三台主机的硬件性能比较，已经无需多述了，这里也不用再浪费篇幅罗嗦了，总之，大家公认的结果就是BOX强于GC强于PS2。

松下Q,GC互换主机

任天堂的GC由于采用的是8厘米DVD光盘作为存储媒体，与市面上通用的12厘米DVD光盘并不兼容，因此GC只能作为一台“纯粹”的游戏机来使用。为什么任天堂偏要采用8厘米的光盘呢？官方的说法是为了加强防盗版技术，而且这一措施也确实卓有成效，三大主机中，PS2和XBOX都早早的被破解，只有GC是直到05年初才算真正可以通过加装直读芯片的方式来玩盗版游戏。但是，由于PS2和XBOX都是采用的普通12厘米光盘，所以玩家可以利用这两台主机轻松的观看DVD影片，虽然就一台游戏主机而言，看片不是其主要功能，但是如果能看，却又何乐而不为呢？



↑松下生产的GC互换主机“Q”，因为价格过于昂贵，所以总体销量不佳。

为此，任天堂曾经与松下合作，专门由松下推出过一款GC的互换机——“Q”。Q系统是于2001年12月14日正式发售的（GC是2001年9月14日），最初的定价为39800日元，随后由于销售不振降低售价为34800日元，不过销售势头一直比较低迷。Q使用的绘图晶片与CPU完全相同，特别强化了影片播放功能，能对应一般12厘米光盘，也能播放DVD、VCD影片或听音乐，加上直接内建AV、S、色差与D端子输出，被定位为高级视听器材，所以售价也是NGC的两倍以上。由于“Q”的体积比NGC大，所以部分周边在两台机器间还无法通用，例如“Gameboy Player”就无法直接对应这台“Q”，为了顾及玩家的权益，松下还专门针对“Q”发售过专用的“Gameboy Player”周边。

赢了北美，输了日本

和它的前辈N64一样，GC仍旧没能恢复任天堂当年在家用机上的辉煌，而是再一次的失败了。当然，从市场份额来看，GC比N64有了不小的进步，不过任天堂在日本本土游戏市场的影响力却越来越小了，截止2008年3月31日，其在日本的最终销量为404万台，在北美的最终销量为1294万台，在欧洲以及亚洲其他地区的最终销量为477万台，累计总销量为2174万台。看一下这份数据，我们就能很清楚的发现，GC的硬件销量主要集中在北美市场，在日本、欧洲以及全球其他地区的销量加起来也只有北美市场销量的三分之二左右。

其实回顾一下当年的情况，我们也对GC的这种情形印象深刻。从这些年的发展来看，北美市场早已超越了日本成为全球第一大游戏市场。传统三大游戏市场：日本、美国、欧洲，如果能够在其中一个（特别是日本和美国）占据绝对的优势，那么在主机大战中的胜算就会大为提高，至少能够绝对占有一席之地；而要想完全取胜对手，三大市场的发展则一个都不能少。GC在北美市场的发展还是非常成功的，但这里也并非是其一家独大，微软的XBOX同样在北美有着很大的影响力，毕竟美国可是微软的“老巢”。而在日本和欧洲市场发展的失衡，还是最终导致了GC的失败。

“少而精”策略是不行的

GC失败了，最大的问题就是游戏阵容的严重匮乏。

不可否认，GC上还是有不少好游戏的，例如《赛尔达传说·风之韵》甚至是满分游戏，其他包括《银河猎人》系列、《阳光马里奥》、《生化危机》系列（零和4）、《马里奥聚会》系列等等。GC上卖得最好的游戏非《马里奥大乱斗DX》莫属了，全球销量达到了709万份，相当于每3个GC玩家就有一个购买了本作。

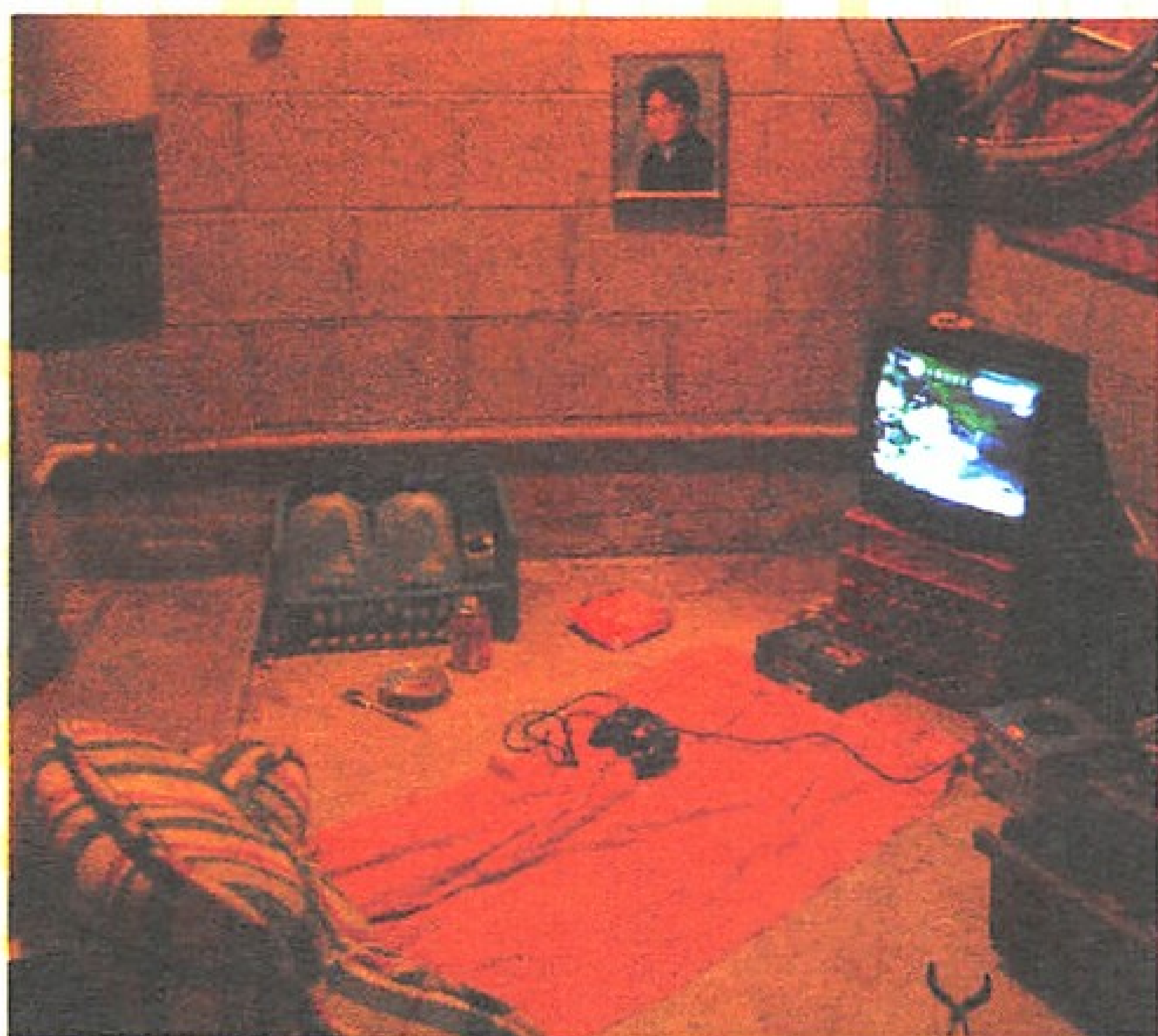


↑《赛尔达传说·风之韵》是获得了满分的超高评价的优秀作品！

尽管有着不少优秀作品，但GC在软件方面的弱点同样极为明显。首先，看一下上述大获好评的作品之中，除了生化系列是CAPCOM的之外，其余作品全都是任天堂自己的。一般来讲，硬件厂商自己的游戏大作往往担负着开拓市场、提升主机普及量，以达到巩固玩家的购机信心和吸引更多第三方软件商加入的任务。任天堂本身也是一家极为优秀的软件厂商，它自己拥有着大量的优秀作品，然而在GC时期，这些作品除了为任天堂带来了软件销量上的收益



↑709万份的总销量足以证明“大乱斗”的素质之高。



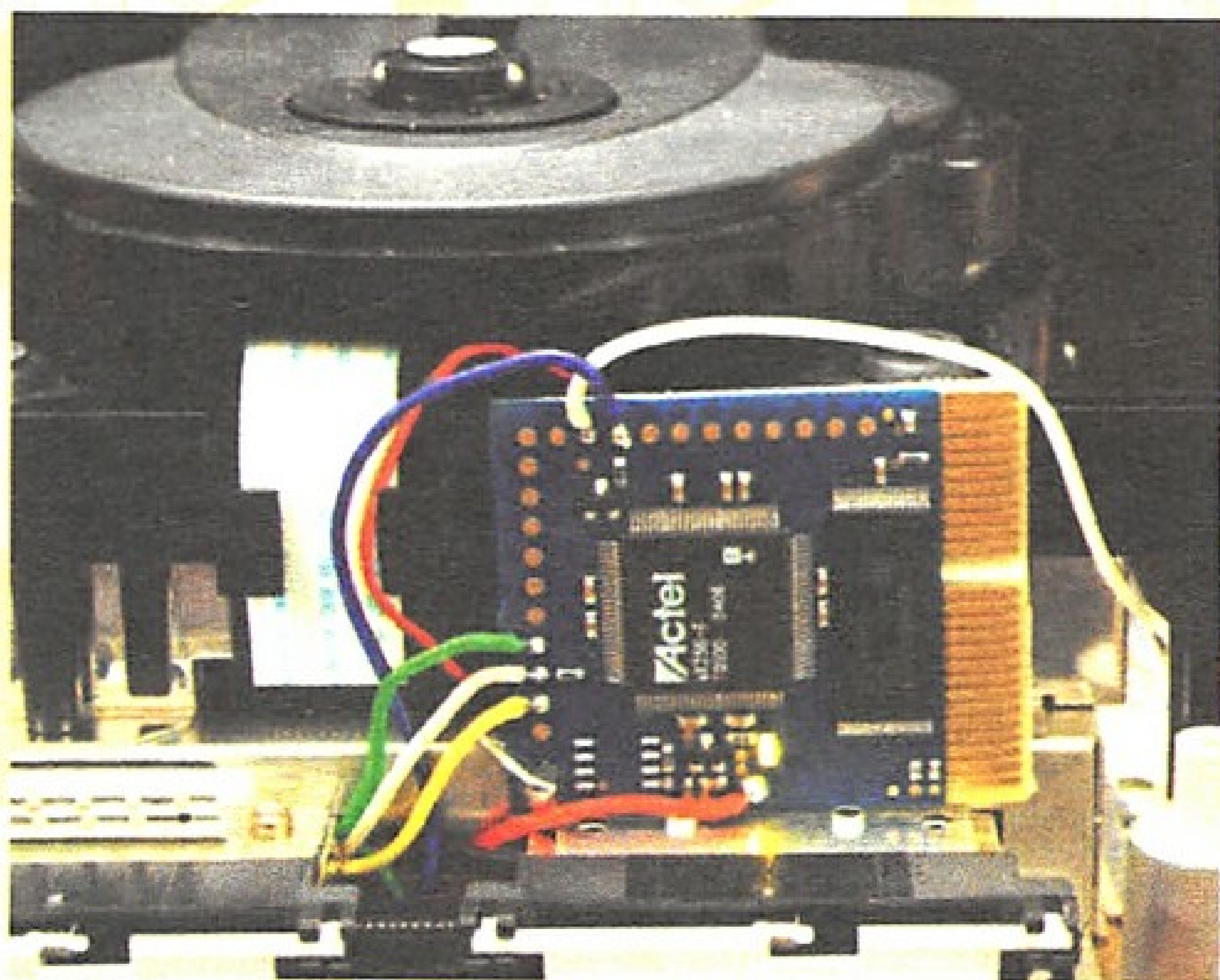
以及一定的硬件销售推动之外，并没有完成其本应具有的使命。第三方软件商的作品实在太少，一定数量极为喜欢任氏游戏的玩家虽然足以维持GC主机不死，但却无法帮助其获取胜利。

纵观历代获胜的主机，无一不是拥有极为庞大和丰富的软件阵容。玩家的口味是多样化的，要想吸引到足够多的用户群，就必须拥有多元化的软件。再次回顾一下上述的优秀GC作品，不难发现其中既没有RPG大作、也没有优秀的SLG作品，既没有体育游戏作品，也没有GTA这样的游戏。RPG和SLG游戏往往对东方玩家有着很大的吸引力，GC之所以一直在日本打不开局面，这是很重要的一点原因。而体育类的作品在欧美玩家中也是相当盛行的，如果你有留意过电软的欧美游戏排行榜的话，就会发现上面总是能看到许多体育类游戏的名字。至于GTA系列就更不用说了，绝对是这些年来人气超旺的作品。

对于一些核心玩家来说，他们可以忍受自己喜欢的主机上好游戏数量稀少，他们可以一个游戏就好好钻研几个月。但即便如此，所谓核心玩家本身也是有无数种的，例如一位喜欢《鬼武者》系列并且孜孜不倦于最速全一闪通关的死忠，这算是核心玩家了吧？但是GC上没有《鬼武者》，所以——免谈！而GC上没有的好游戏，实在是多了去了……这是GC之所以失败的关键，也是PS2之所以成功的关键。

直读，回光返照

与其他主机不同，GC采用的是8厘米的DVD光盘，似乎任天堂一直就喜欢在游戏的存储媒介上与众不同。早在32位机时代，当PS和SS都已经采用大容量的CD作为媒介时，N64仍然坚持采用昂贵且容量较小的卡带。8厘米的DVD光盘虽然使得GC成为三大主机中最后一个被破解的，但无论如何，GC最终还是被破解了。



↑"VIPER"的出现，吸引了许多玩家购买GC主机。

大约在2004年底的时候，关于GC直读芯片的传闻就已经悄然出现，直到05年上半年，"VIPER（毒蛇）"的出现，使得GC的破解终于成为现实。而借着这一阵"东风"，GC的销量在当年甚至还有过一段强势的反弹，特别是在我国，由于直读的出现，几块钱（最初是十块）一张的D版碟吸引了许多玩家解囊购买GC主机。一时间GC似乎有了春回大地的感觉，然而毕竟已经为时已晚。

如今，相信GC已经被大多数玩家尘封在了储物柜之中。虽然在主机大战中它是一位失败者，然而回想当年，虽然手里只有寥寥几张正版GC盘却能心安理得的玩上好几个月，或是约上同城的"GC少数派同党"换盘玩或是一起聚聚，那种单纯的快乐，却永不会褪色。



↑当年许多忠于任天堂的玩家入手GC并坚持玩正版游戏，甚至有人做出了各种精美的GC主题桌面。

GC全主机、周边解析	
DOL－001	NGC主机本体，初期型，2001年9月14日发售
DOL－101	NGC主机本体，后期型，去掉了AV端口，同时主机开仓盖的铭牌变成不可更换，2004年7月开始发售。
DOL－002	GC专用电源适配器，与主机同捆发售。
DOL－003	GC专用手柄，与主机同捆发售，而且GC手柄也是能够在Wii上使用的，当然必须是在Wii上玩GC游戏的时候才行，另外玩Wii上虚拟主机游戏时也可以使用。
DOL－003(－01)	GC手柄，性能与上面的相同，连接线长达3米，手柄外观呈白色，是后来Wii发售后为了方便在Wii上玩GC游戏却又没有GC手柄的玩家而发售的，售价2000日元。
DOL－004	波鸟牌的无线手柄，使用两节碱性5号电池可以使用长达100个小时，比较可惜的是没有震动功能，也可使用GBA专门的电池包AGB－003来作为电力供应。本无线手柄也可在Wii上使用，但是必须在WiiConnect24的设定为“ON”的情况下，否则会由于电波干涉作用影响通信。
DOL－005	无线通信器，需要配合波导的无线手柄使用。为了避免引起电波干涉，一共有16个频点可供选择使用，最大通信距离为6米。也可在Wii上使用，不过为了避免引起干涉，建议选择1、2、13、14、15、16这几个频点。

GC全主机、周边解析		
DOL－006	8厘米光盘	GC专用光盘，也可在Wii上使用。
DOL－007	光盘盒	专门用来收录GC光盘，除此之外也可收纳GBA卡或是GC记忆卡。
DOL－008	59格记忆卡	用来保存GC游戏记录，1格的容量相当于64kb，也可在Wii上使用。
DOL－009	D端子线	GC专用D端子线，不过只能在前期的DOL－001上使用，无法在后期主机DOL－101上使用。
DOL－010	视频连接线	画质与DOL－009相同，用于后期发售的GC主机。
DOL－011	GBA连接线	用以连接GBA与GC，也可在Wii上使用，GC上一共有58款游戏对应这项功能。
DOL－012	网络适配器	带宽为56kbps，目前已经停止该项服务。
DOL－013	RGB线	用来连接欧洲的SCART段子的AV线，并未在日本地区发售。
DOL－014	251格记忆卡	用来保存GC游戏记录，251格的总容量相当于16Mb，比之前发售的59格记忆卡容量要大多了，也可在Wii上使用。
DOL－015	宽带适配器	支持更高的网速，对应的游戏有《梦幻之星ONLINE》、《家园》、《马里奥赛车 双重冲击》和《1080度 银色风暴》。
DOL－016	标准线	用来与网络适配器搭配的线。
DOL－017	GB联动线	也即“GAMEBOY PLAYER”，可以用来将GC与GBA、GBC以及GB进行连接的周边。
DOL－018	铭牌	早期GC光盘仓上方的圆形铭牌是可以更换的，不过后期的GC出于安全性上的考虑不再可更换。
DOL－019	SD卡适配器	用来在GC上读取SD卡的适配器，也可在Wii上使用，对应的游戏有《动物之森+》和《口袋妖怪频道 与皮卡丘在一起》。
DOL－020	1019格记忆卡	更大容量的记忆卡，总容量达到了64Mb，也可在Wii上使用。
DOL－021	康佳鼓	GC上专用的一款鼓形周边，对应《大金刚 康佳》以及《大金刚 康佳 丛林热舞》。
DOL－022	GC麦克	可以在GC上使用的麦克风，对应的游戏有《马里奥聚会6》、《马里奥聚会7》、《小小机器人》、《传说的猜谜王决定战》以及《大玉》。也可在Wii上使用。
DOL－023	月刊任天堂日历卡	插在展示任天堂的店铺前的GC上之后，就会显示出该游戏还有多少天发售。
DOL－024	跳舞毯	对应《与马里奥DDR》的专用周边，也可对应Wii上的游戏《DDR最热聚会》。
DOL－025	麦克固定器	与GC游戏《大玉》同捆发售，将GC麦克固定在手柄上的部件。



■文/WiiBBS.COM威乐天堂：赤夜爱

零 月蚀之假面

厂商 Tecmo
类型 AVG
●2008.7.31●1人用/6800日元●日版

《零 月蚀之假面》剧情流程攻略

操作方式	
摇杆	移动，配合Z可跑步移动
十字键	强化镜头或者切换胶片
A键	调查、拍照
B键	进入使用摄影机的状态
C键	平移、使用强化镜头
Z键	锁定
一键	菜单
A+B键	跳过剧情

游戏技巧

◆ 拿取道具的时候因为需要按住A键一段时间以后才能入手道具,在这个时候如果不按了的话是不会马上退出拿取模式而是慢慢把手收回来。可以利用这一点在即将拿到道具的时候来查看是否为咸猪手道具。所谓咸猪手就是那个抓玩家的恶灵之手。

◆ 剧情动画A键+B键可以跳过

◆ 连拍的时候是可以换胶卷的，怕浪费好胶卷的话可以先用无限的胶卷拍，然后迅速切换成强力胶卷拍，特技方面切换貌似也可以。

◆ 右下角的蓝色灯是说明这个区域有道具或者机关，原地转圈可以寻找最亮的方向来找到正确方位。

◆ 上面的蓝灯是说明这个区域有地缚灵。记得仔细寻找 。

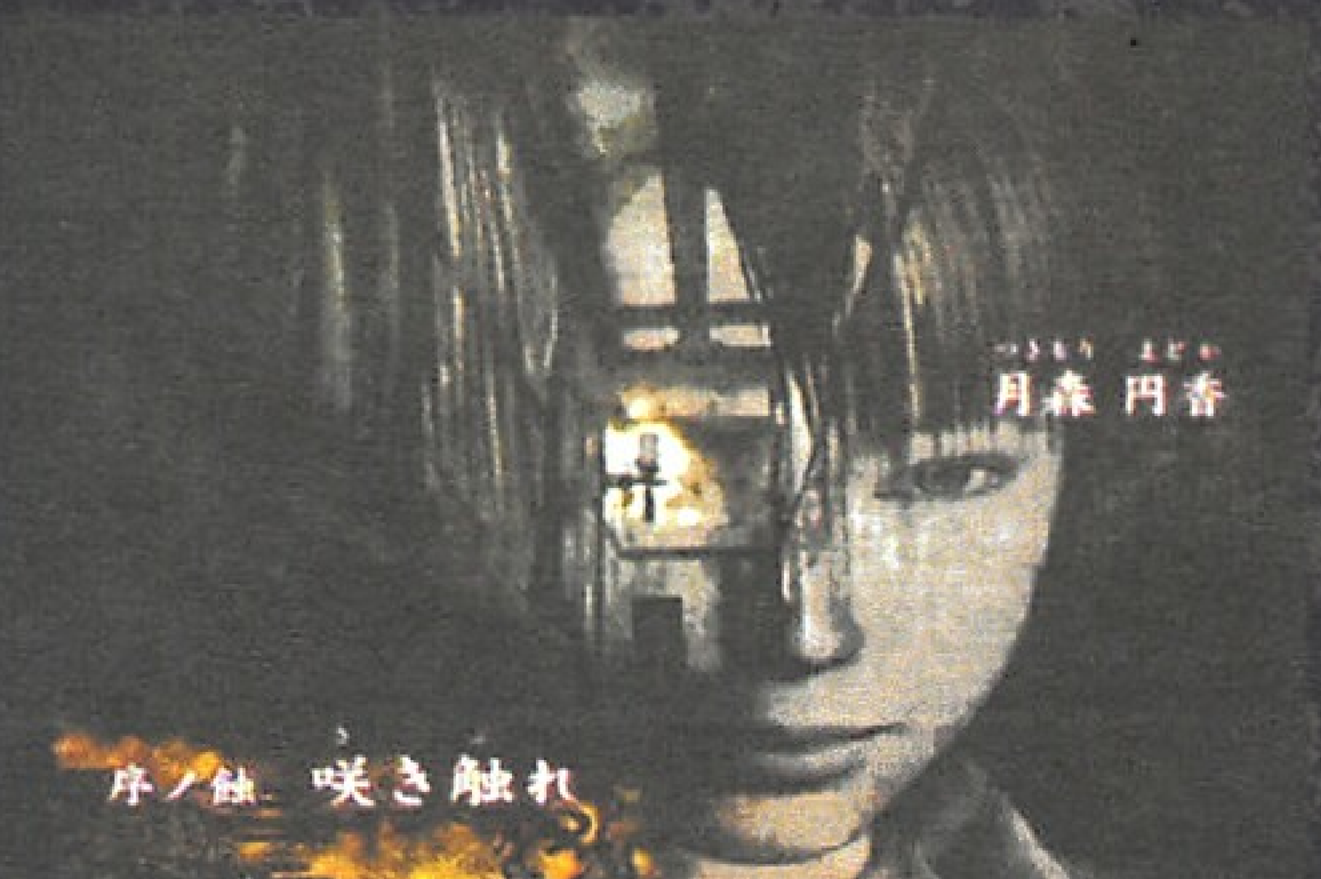
◆ 180度的转身是晃动左手柄是从左边向转身，晃动右手柄是从右边转（不过貌似没啥区别）。

◆ 即将要被幽灵攻击的时候晃懂手柄,可以有效的避免被攻击。很实用的技巧，另外回避一定次数后会倒地，这个时候要快速晃动手柄才能起来,否则会受到攻击。当然普通被攻击也要晃动手柄来减少伤害。

◆ 按住C键左右走是侧移,虽然在相机模式不能使用不过与怨灵对峙的时候还会起到一些作用的。

◆ 一些敌人可以完全等待他们来攻击你,不过反应要灵敏。看到出现会心的时候马上按快门之后可以连拍，配合切换强力胶卷可以轻松破敌。

◆ 一些幽灵是为了指引你前进的方向而存在的。



游戏剧情

胧月岛——位于本州以南的诸多岛屿中的一个。

大约在十年前，该岛举行的传统仪式“胧月神乐”中有五名少女突然神秘失踪。后来被负责该事情的刑警发现，虽然五人平安无事，但是关于这次事件的记忆却全部丧失了。

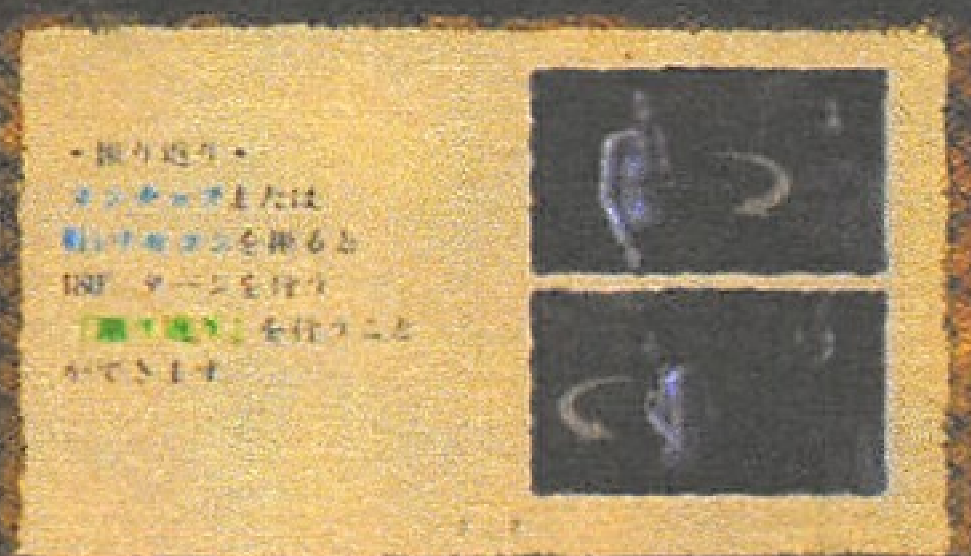
两年之后，胧月岛奇怪的事情再次发生，大部分的居民下落不明，而少部分被发现者也被确认已经死亡。死亡的居民，全部都像是看到了什么恐怖的东西一样，表情相当的恐怖。

最终，警察没有发现关于这次事件的蛛丝马迹,此事件因此成为悬案。从这次事件，再也没有人到胧月岛，很快这里就成为了一个无人岛。

而现在，有两位少女来到了岛上。麻生海笑和月森圆香她们就是十年前突然神秘失踪的五位少女中的两人。她们两位朋友鞠绘与十萌，也是十年前那个事件的受害者，而最近，这两人却离奇的死亡。她们两人死状与在当年的那个集体神秘失踪事件中死亡的居民非常相似。

因此，认为鞠绘与十萌的死因与胧月岛发生的一系列事件绝对有关的海笑和圆香一起，来到了岛上的疗养设施·胧月馆……

序 蚀 咲き 触れ



玩家一开始从走廊直走寻找海笑，一路上会有游戏的操作提示（在地下捡吧），走到尽头打开门进入后会看见一个手电筒掉在地上，拣起后会看见同伴海笑进了前面右边的麻生纪念馆，走过去发现门被反锁。门右边有张小纸片,提示要去2楼的管理室，之后回头去楼梯那里，这里会看见有只幽灵上楼，跟着上楼左走会看见幽灵进了走廊尽头的房间里面，跟进去后在里面开启消防栓旁边的门进去，在桌子上找到联络本和钥匙,走出房间后会听见广播里突然响起了音乐，出本场景后发现幽灵居然就在自己的身后，只是圆香还没有发觉。

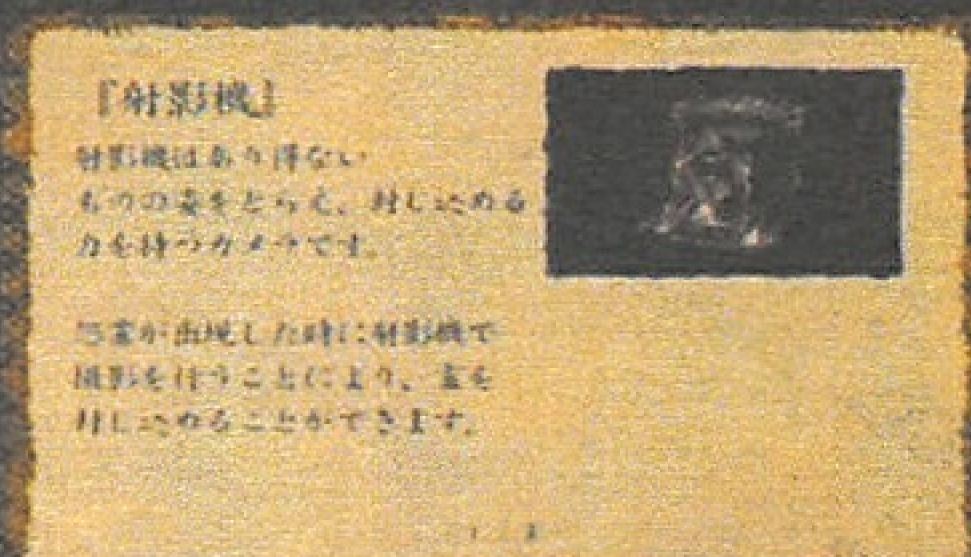


返回1楼到麻生纪念馆用钥匙开门进去，之后进去在桌子上可以找到记事本，上面记载了能看见和消灭幽灵的方法就是使用照相机，之后在旁边能找到一部照相机。照相机到手以后刚才一直跟着的我们幽灵就会出现，还在等什么呢？拿起手中照相机拍它吧!!

消灭它后去开纪念馆门的时候出现了几只幽灵抓住了圆香的手，我们圆香MM就这样的被吓晕了过去。

本章结束 提示存档。

本章小结：本章在难度上不是很大，主要熟悉Wii主机上的操作。



一蚀 音连

在海笑和圆香之后，另一位少女也来到了胧月岛。她就是水无月流歌——十年前神秘失踪的五人组之一。

水无月流歌原本胧月岛的居民，在事件之后,和自己的母亲一起离开了胧月岛。而现在水无月流歌为什么又回到胧月岛了呢？

原来在十年前的神秘失踪的事件中，流歌丧失了记忆，为了找回自己失去的记忆，这就是流歌为什么又回到胧月岛的理由。

在失踪当天、岛上到底发生了什么？

一开始玩家上楼，发现楼上铁门上有一张圆香写的纸条，过后下楼时看见圆香好象往右边走了过去，跟着到麻生纪念室，在地上可以拣到麻生博士的记事本2，在玻璃柜里找到一张记载胧月岛死亡事件的旧报纸，之后在墙壁上还能找到一张麻生博士造访胧月岛的报纸，最后在地上可以拣到照相机（玩家肯定有疑问，为什么还要拣摄影机？不是上章就有了吗？）和圆香写的小纸条2，之后会看见有只幽灵在开左边门上狠狠的瞪了一下流歌，准备开门过出去的时候发现门打不开，此时照相机会有反应，对着门拍照会出现一张一墙壁上挂着5个假面的诡异照片：在房间里可以找到青色灵力碎片，凑齐3个的话就可强化照相机。





走出纪念室旁边会出现一只幽灵，拿起你的照相机消灭它。之后在墙角可拣到灵力碎片。往右走经过走廊，在上楼的梯子处发现有个小男孩往下面的门口那跑了过去，跟着小男孩取得方向进入后发现原来这里是一个食堂，往里边走会在钢琴上会找到圆香的纸条3，在钢琴下面可拣到强化镜头，在食堂里还能找到碎片和一些药品，注意在厨房的窗口处拿道具时会出现幽灵，但他很快会消失于黑夜之中。之后在中间的台子上能发现一把钥匙，钥匙下面还会有张小卡片，上面记载了打开玄关大门的方法，记住号码是13，另外在食堂右边会发现墙壁上挂了4个面具（原本是5个的但是现在少了一个），此时就会看见之前跑进来的小男孩的幽灵。



从旁边的大门出去，在右边可找到一张新闻报纸，记载着岛上幸存者死亡的事，之后开门过去来到麻生纪念馆旁边的大厅，去楼梯左边用钥匙开门进入仓库，在里面的底墙有张新闻报纸,调查墙壁上的密码锁按照之前卡片上的提示输入点让右上方的数字变成13（左边数字条成72103）完成后玄关大门就打开了。上楼时会听见有电话声响起，到柜台接电话后可在左边柜角处拣到胧月岛的旅游宣传手册，上面记载了胧月岛每10年一次的祭事胧月神乐。

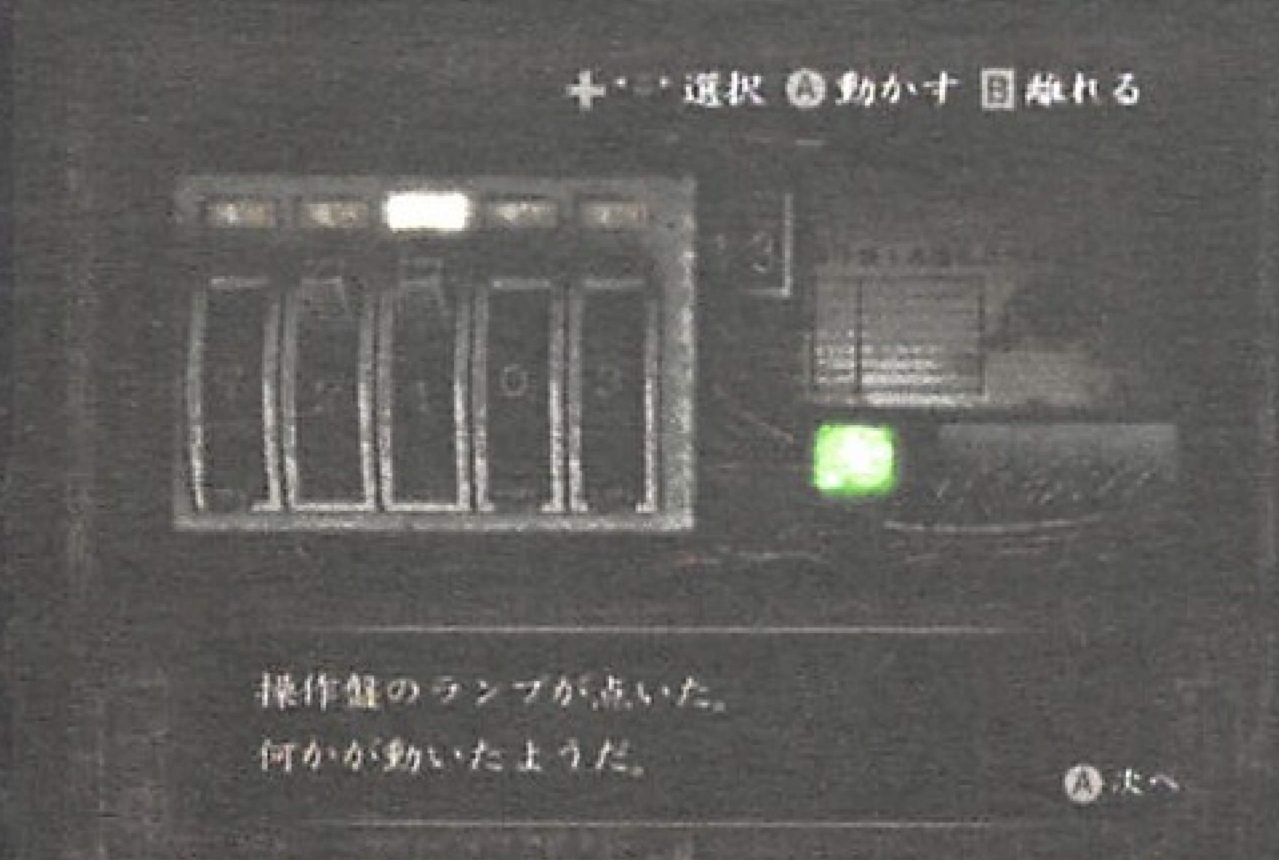
之后上楼往右走，进入左边的门里面，在走



廊上可拣到圆香留下的纸条4，在走廊尽头处有个碎片可让照相机得到报到的能力。这时会遇见小男孩的幽灵，跟着他进入旁边的房间里面可找到一盘问诊记录的磁带和少年的日记1，之后在床下调查时会发现小男孩生的幽灵就站在流歌的旁边，拿起我们的照相机消灭他，之后会得到少年的日记2，然后在旁边的一个凳子上可拣到14



号胶卷，床在角可拣到一个面具，这个面具就是食堂里不见的那个面具，准备出门时会房里的收音机突然发出了奇怪的声音，在回食堂的途中会在走廊处遭遇幽灵伏击，消灭幽灵后下楼回到食堂里将面具装到墙壁上会开启一扇封印的门，按照地图给出的地点前往，一路上会有恶灵骚扰，这时来到麻生纪念室，在这里会听见一个女孩伤心的哭泣声，打开那扇门的封印进去后发现这里原来是个图书室（嘿嘿本章的BOOS战将要开始



咯！），这是走过去会发现有个人长的像是圆香,靠近时却发现原来是个恶灵(没错它就是本章的BOOS了)还等什么马上进入战斗，将BOSS打到一定程度后它的全身会发出紫光，BOSS的攻击力也得到了提高，不要被他扑到，否则一半的血就没有了。

消灭他后本章结束！



本章小结：BOOS攻击以直接扑过来为主,需要玩家在远距离直线上快速的进行攻击。

二 蚀 共鸣



在探索的途中，麻生海笑遇到了一位黑衣少女仿佛这个少女在自己的记忆里出现过。

麻生海笑非常想知道黑衣少女与自己到底有什么关系,在黑衣少女的指引下来到了一间房。这里就是圆香10年前所住的房间。

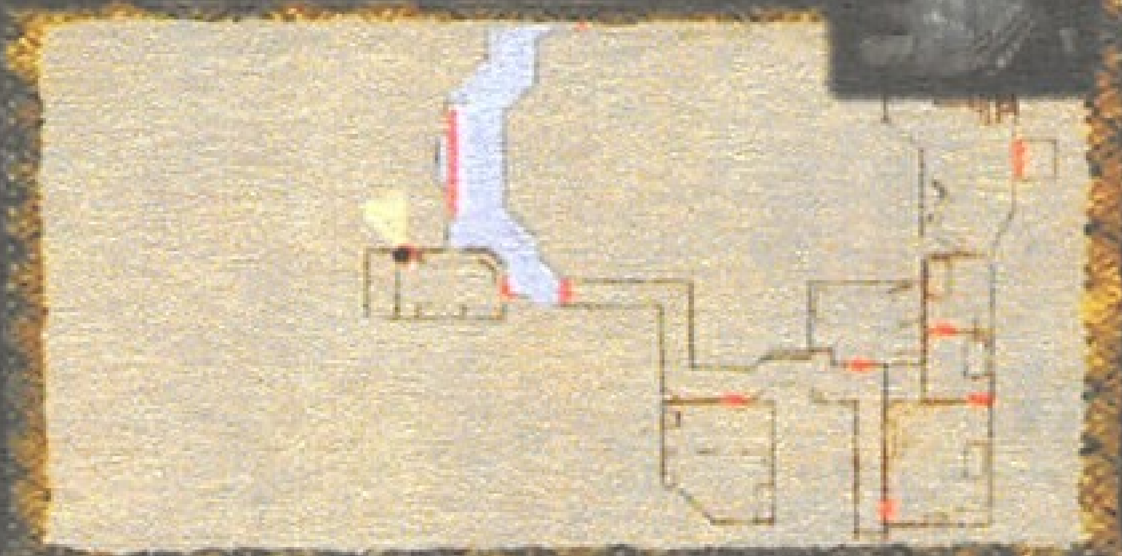
麻生海笑知道了失踪的五位少女都是在这个疗养所中住过院的。她们五人都因为患上岛上特有的疾病“月幽病”而来这里进行治疗的。
麻生海笑一边寻找着圆香，一边的回想起了当时的事情~~~

本章一开始就能得到照相机和麻生博士的记事本3，准备下楼时突然听见有什么声音响起，之后到左边的管理室调查广播机器会听到哭泣声



原来是圆香的，声音是从203号室圆香的房间传过来的，之后这里要输入密码，暂时不知道怎么输入，之后在下面可找到照相机“避”的能力，在旁边还有个灵力碎片,在桌子上找到二楼看护日记1和2楼所有房间的资料表。

出房间后会看见对面门口有幽灵，之后下楼会看见有2小女孩的幽灵往仓库方向跑了过去，在大门口可拣到一个红色的灵力碎片，在柜台处的地上有张介绍入院的通知书，之后去刚才2个



小女孩跑过的方向进入仓库里面，仔细找可在这里面找到一张小画，上面画着一个时钟，在左边墙上还有灵力碎片。出仓库在大厅的柜台旁边可看见个古老的钟，调查后照相机会有反应，对着钟的底座处拍照会显现处数字8395。

没错这就是楼上管理室的密码，输入密码之后会出现护士幽灵，消灭她后又会听到圆香的



声音。这会进入刚才有幽灵站在门口的那道门，在走廊上的一处坏了的门口上可拣到一封遗书，调查门里面可发现这人原来是被吊死的……之后调查右边某什么月的房门时会突然响起钢琴声，之后会出现2个幽灵，消灭后发现照相机还有反应，这时对着月的门口拍照会出现一幅画面，画面上显示的是图书室里面的场景。

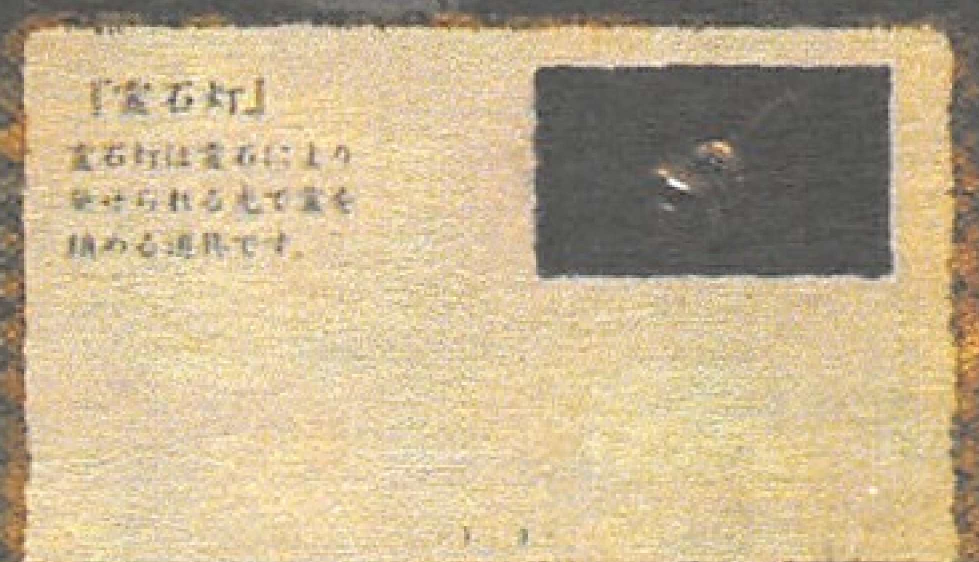


现在回到麻生纪念室里面的图书室，这里可以找到个照相机强化配件和14式胶卷和红色的灵力碎片，之后在经过镜子处时会有幽灵出现(在镜子里可以看见),消灭这个幽灵后在镜子处可以得到圆香房间的钥匙,此时到左边的玻璃柜处可找到一个黑面具的碎片和麻生博士的考察书。



现在又回到之前月的房间，在房间里可找到圆香的信和日记以及照相机的新技能、61式胶卷、灵石碎片等物品，这是会看见圆香幽灵后调查后会得到二楼看护日志2。往房间右走到尽头处开门进入，在里面会遭到一只幽灵的偷袭,如果血量不多的话建议先将血补满后再进来，干掉幽灵后本章就这样的结束了！

本章小结：建议找不着路的玩家多看看地图,幽灵的攻击方式目前只有一种，但并不代表会非常容易的就能对付，要注意玩家上面的灵灯在什么方向闪红灯，输密码时，需要玩家将长柄上下挥动，就OK了。



侦探雾岛长四郎在灰原医院的门口醒来。

这里是那里？……我为什么会在这个地方？

雾岛回想起自己是接受了水无月流歌母亲小夜歌的请求，来岛上帮助流歌的。

十年以前，正是当时的警察雾岛找到了神秘失踪的流歌等五位少女。

雾岛在寻找流歌的途中发现了被通缉的杀人狂魔灰原耀的踪影。



灰原耀是岛上灰原医院院长灰原重人的儿子。难道灰原耀与当年神秘失踪的五名少女有什么关系？

由于没能逮捕灰原耀，不愿放弃的雾岛辞去了警察工作从而以一名侦探的职业继续追寻灰原耀的踪迹。

神隠し事件告発資料　1/3

私は灰原病院の関係者です。
先日起きた神隠し事件について、
ここに告白します。

私は、この病院の外にある井戸から、
子供の声が響いてきました。

初めは空耳かと思いましたが、
だんだんはっきりと聞こえてきたのです。

然而现在灰原耀却出现在这个医院里。

难道说、流歌她已经……



本章我们的男主角终于登场了，场景切换到一所名叫灰原的医院,一开始走几步就可得到雾岛的笔记本和调查记录等物,开大门进入医院会出现许多幽灵,这时会出现剧情大意就是讲：雾岛自带的灵石灯是自带有灵力的，此时按B使用灵石灯筒照着幽灵再按A攻击就行了,全灭后在附近可以找到红灵石碎片和徘徊注意书和万景丸等物，之后经过电梯口时会发现女幽灵。

月幽病と月の関係　5/5

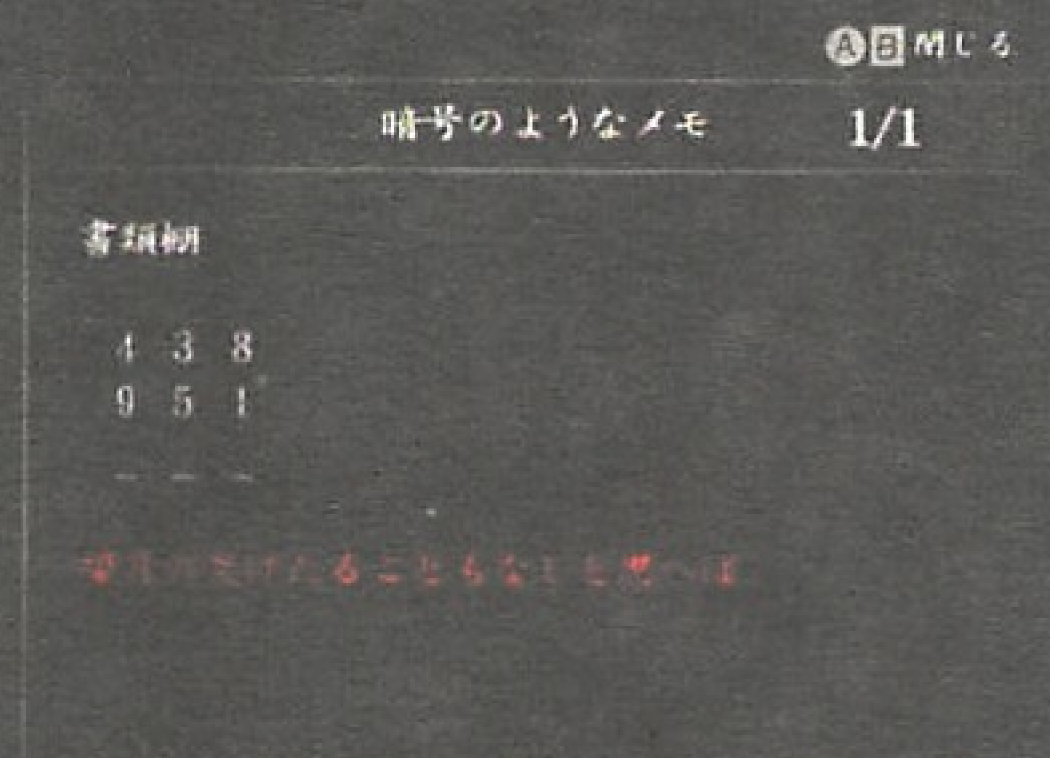
この朧月群島の文化圏に
特有であることから、
島の信仰や風土と何か関係が
あるのかもしれない…

上楼以后在左边的看护室门口会听见里面有声音传出，进入里面以后在书架上找到助手的手记1，在桌上找到一份病历，之后在里面的房间还能找到一本上面有画的日记，之后在外面走道尽头的一灯座上还能找到钥匙和医院的地图，返

回室内有幽灵会出来攻击玩家，消灭后离开迅速看护室。



来到1楼时电话会突然响起，在柜台处接到电话以后往右边走，用钥匙打开门以后来到手术室的走廊，进入手术室后在铁柜处可找到一本关于集团失踪的杂志，在里室的手术床上调查后会出现个幽灵，消灭后可得到本画画日记之二和尸体检查书，之后会出现个幽灵开门走进了资料室。跟着来到资料室，在柜架上可找到张关于胧月神乐的纸，桌子上有助手手记2和开启1楼诊察室的钥匙。



现在准备去医院左边部分的诊察室，在经过手术室时会出现幽灵，消灭后可得到神秘事件的报告资料，之后在手术室外的走廊还会有2只幽灵，来到大厅会看见灰原的幽灵坐上电梯下去,此时去接电话的话会出现2只幽灵，消灭后进入旁边的诊察室。

在里面桌子上有问诊记录的磁带和一本关于月幽病的书。由右边门可在到大厅柜台处的里面，这里可找到月之下弦和2瓶药。之后回头左边去管理室，这里进来会听见电话响，收听到留言后拿起旁边的助手手记之三，这里消灭出现的一只幽灵之后在里室可找到一个胧月精品箱子，里面有个上弦之月和下弦之月的模子。

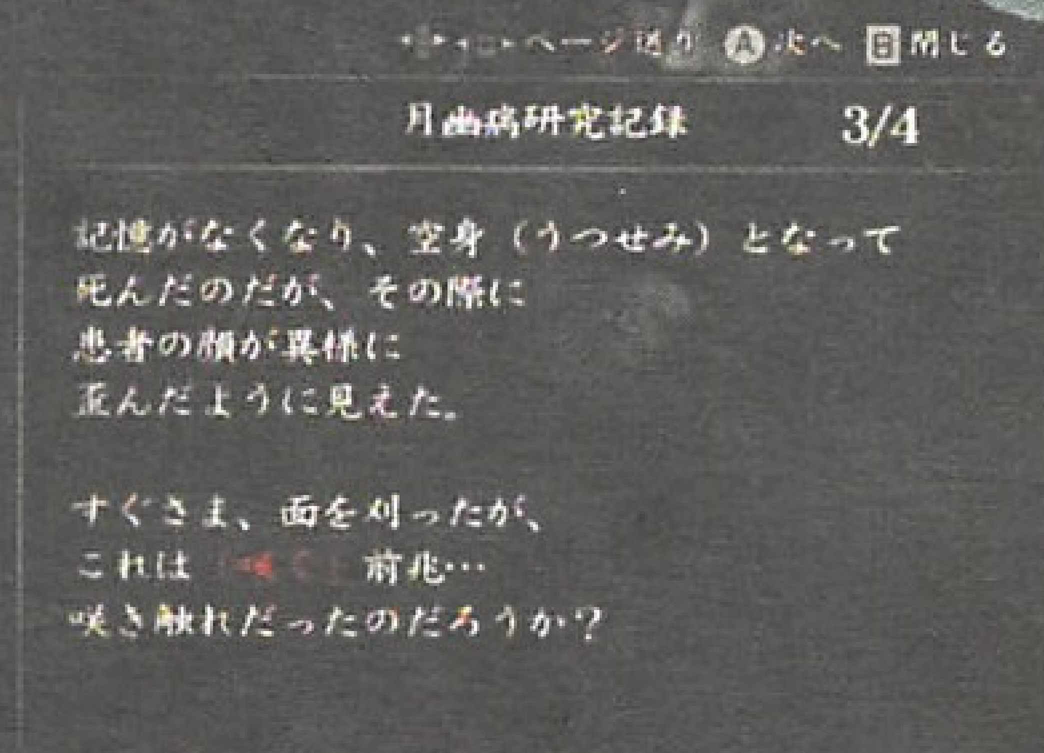
左边去院长室走廊进入左边的院长室，在右



边的书柜可发现院长手记之1。

办公桌子上还会发现有个密码器样的东西，走出院长室走廊尽头下去，可到地下室走廊，这里发现有另外一条路，铁门里旁边的桌子上可找到月之箱的上弦。

把上下弦装到之前的精品盒里会出现一张写有数字438951的纸条，但发现好象还少了3个数字，上楼回到院长室里，在桌子上的密码器上输入276，（密码很简单，就是将横竖斜3个数字加起来等于15就行了）成功后会打开一道暗门，调查旁边的一书柜把柜叶合起后再调查可推开柜子进入暗门。



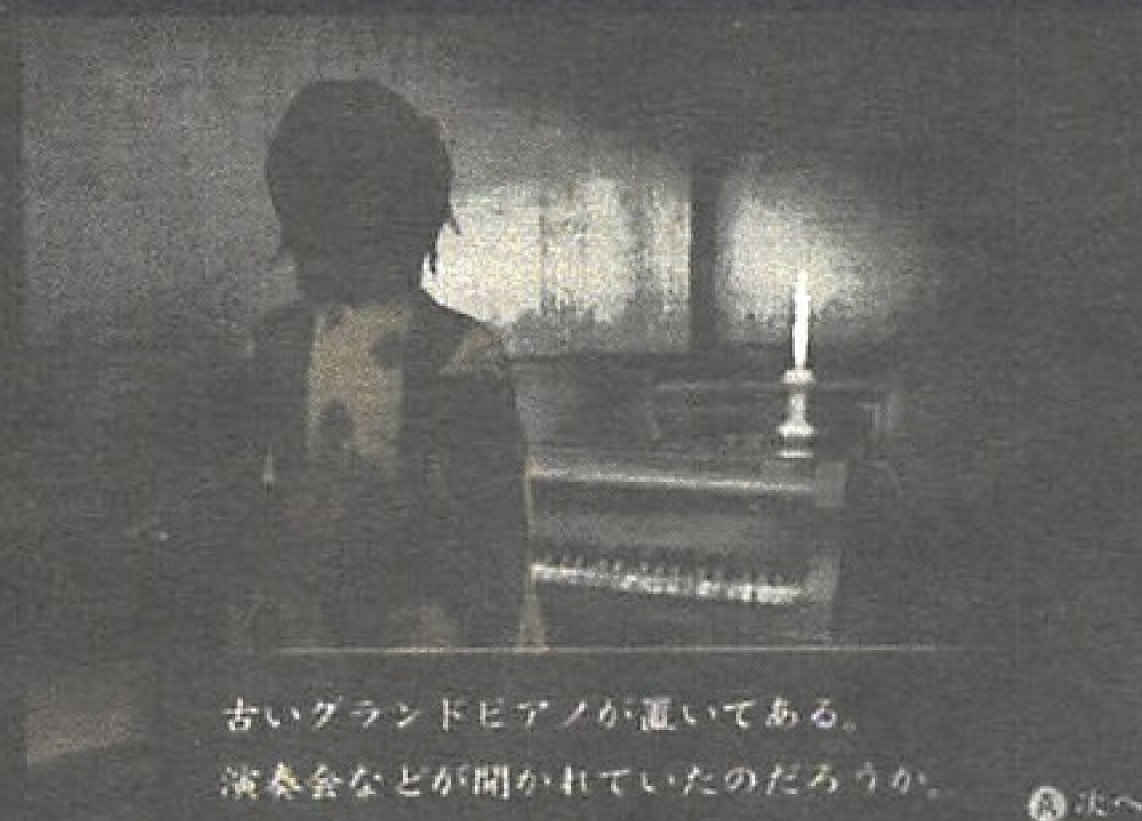
暗门里下楼来到地下2楼研究室，消灭只幽灵后在桌子上可找到一本关于月幽病的研究记录,之后继续下到地下通道,深处进入月映之洞。本章结束！

本章小结：在医院门口的幽灵比较多，玩叫需要多跑动位置来进行攻击。本章幽灵相对来说比较多。一切要小心为好!

四蚀 空身

胧月馆中播放着的使人眩晕的音乐和镜子中扭曲的容颜……

这里到底是在进行着怎样的治疗？为什么患



者的灵至今仍然在这里徘徊?

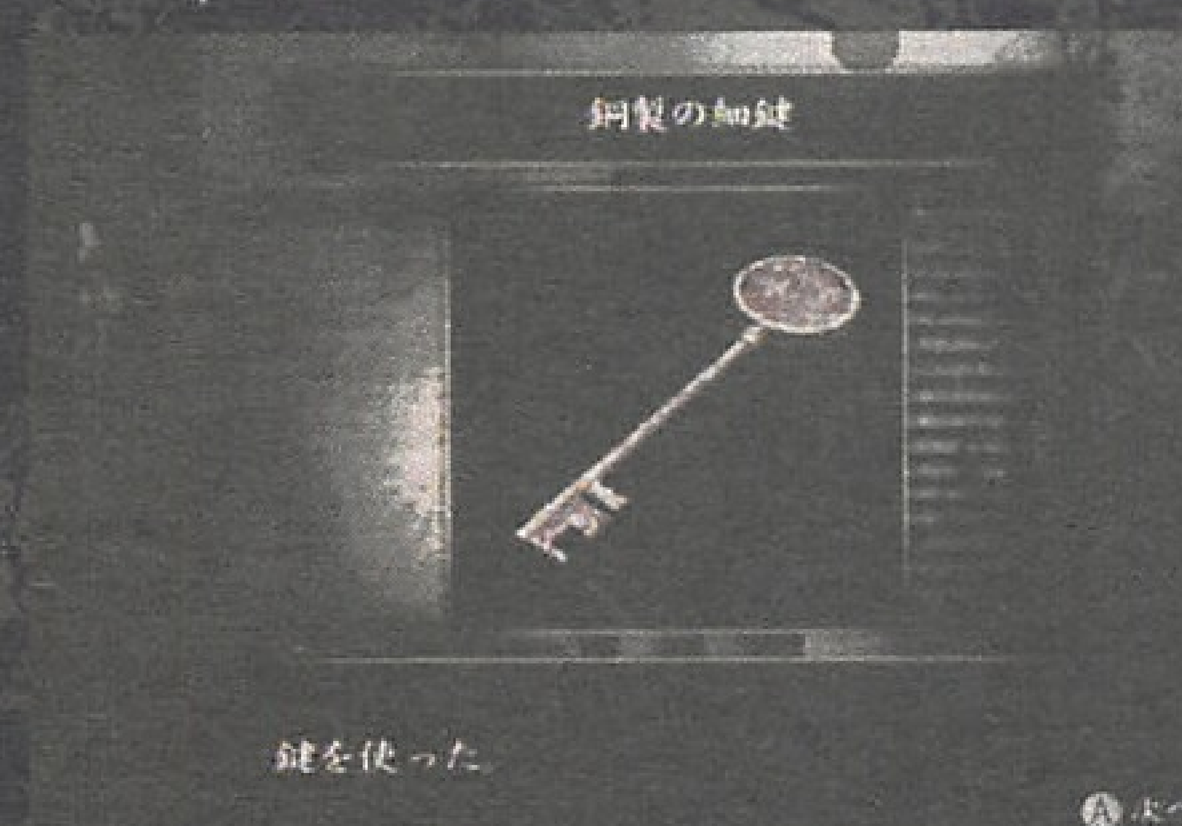
一个又一个的疑问使流歌不断的搜索着，她来到了一个很眼熟的房间前。这里，就是自己曾经住院时的病房……

到底里面隐藏着什么呢?

游戏一开始在地上可拣到圆香的纸条5，之后走出麻生纪念室来到大厅会出现奇怪的声音，上2楼的管理室调查机器后音乐声就会停止，之后可得到看护日志3，调查左边墙壁上的按扭会听见207号室传来声音，消灭出现的幽灵后得到一张关于音乐疗法实验的通知。



现在从对面的门进入到走廊尽头的207号室，里面可找到亚夜子的病历和自动复活的镜石，之后在墙角处发现有个小门，调查后会出现亚夜子的幽灵，注意这个小女孩是特别难对付的,而且血非常多，需要给他来很多的特照才能干掉它，



将亚夜子干掉后推开刚才调查的小门进入里面的房间，在这里的木马上可得到五线谱乐谱和黑色的笔记本。

现在又下楼去食堂，在食堂里调查钢琴后,按照系统给出的顺序弹奏钢琴一遍后流歌想起自己原来是乘电梯来到这里的，现在到食堂另一边的小门过去来到电梯处，会看见个推着轮椅的幽灵在电梯里出来，之后在地上可拣到幽灵掉下的手纸。



进入电梯里发现电梯出现了故障，并得到电梯故障注意书,在上面了解到启动电梯的方法就是去地下配电室,并提到启动电源的数字是23。之后得到胧月馆1楼的地图。

现在玩家去中庭处，会看见之前的轮椅幽灵往中庭的方向走，跟着它进入中庭，这里会见到坐着轮椅的女幽灵，想靠近它时突然一只幽灵手抓住了流歌原来这只鬼手就是推轮椅的幽灵,不用等了马上拿起我们的照相机开始战斗吧,这2个幽灵比较强，被抓一次损失很多的血……（在中庭附近有镜石和强化配件等物）消灭他们后可以拣到他们掉下的钥匙，然后在右边地下通道的楼梯口处会出现只灵力超强的幽灵，浑身鬼火，奉劝玩家赶紧逃吧~~~

原因是玩家现在还不能伤害到它（实际上这鬼火现在是无敌的555）。只要玩家跑出中庭这鬼火暂时就不会再追你了。

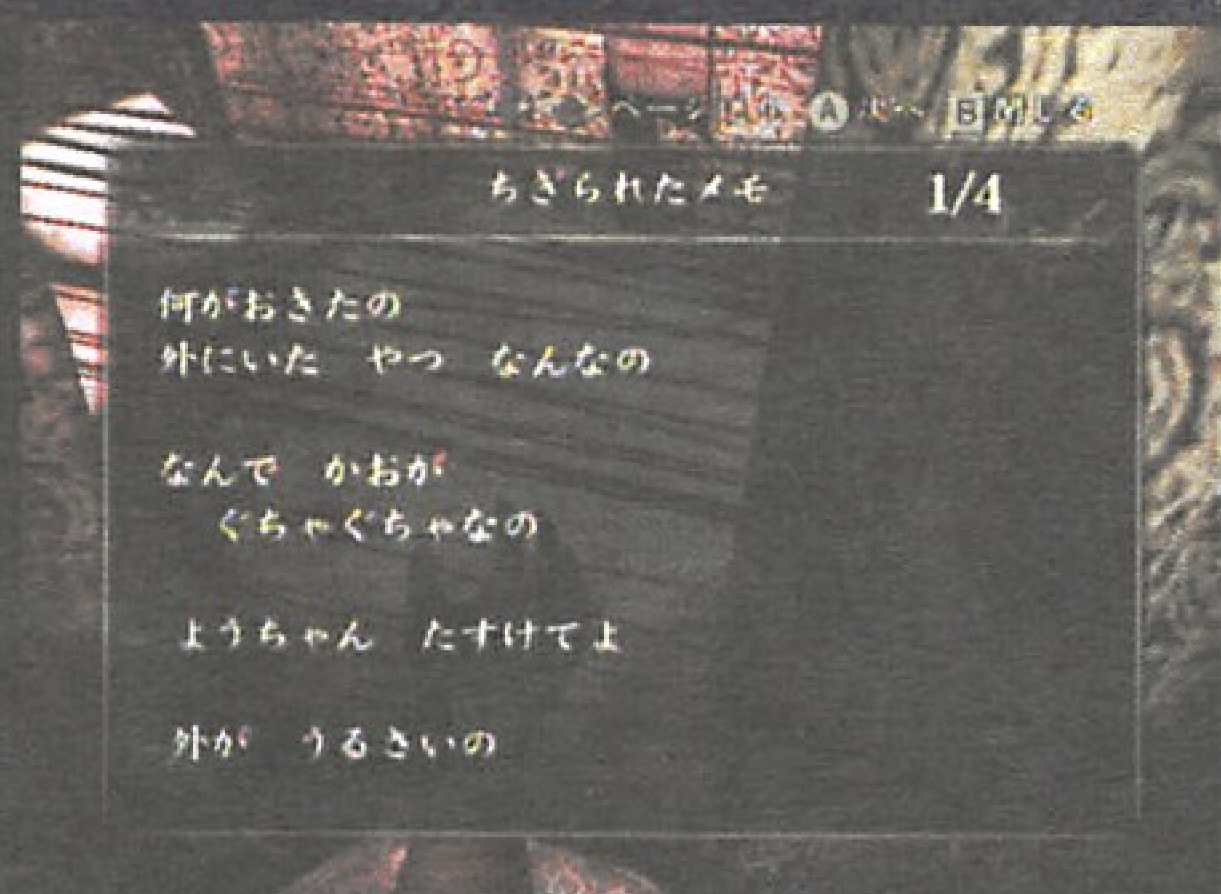


到了电梯处这里进上面的门来带配电室，里面可找到值班护士的便签，上面记载有进入3楼病房的密码数字1956，之后调查墙壁上的配电盘，把右边数字变成23将左边数字调成42908，就可开启电梯。

现在往回走，浑身鬼火的幽灵又会再次出现，现在的方法仍然是逃，只要玩家到电梯那就安全了，进入电梯，选择去3楼，出电梯后左边进入管理室，用之前得到的密码1956在里面控制机器处输入可打开一扇门，在桌子上可得到3楼的地图，之后再往里走来到走廊上本章就结束了。

本章小结：在本章遇见的幽灵基本都是一些外表看似非常弱小，实际上是非常凶猛的幽灵，特别是亚夜子和推轮椅的两个幽灵，玩家要特别小心啊！

五蚀 双面



寻找圆香的海笑，在自己曾经所住过的病房里发现了一张照片。

照片中是年幼的自己和一个“没有脸”的女人在一起。

黑衣少女和这个女人是什么关系？只要见到这个女人以后了，就能知道自己的过去……海笑这样的想着……

在本章中麻生海笑的目的依然是寻找圆香，





在旁边的床铺上找到亚夜子的便签，之后打开墙角的小门进去，在里面床铺上找到只有半张的便签，之后调查左边的门发现被封印，用摄影机拍照解封后出现一幅画。回头过小门去外面的房间在右边的屏风后面找到画中提示的地方，调查得到钥匙，此时再去封印门处，这时又会和美夜子的幽灵进行战斗

消灭他后开门进入秘室。

在里面照相机会有反应，对着右边的箱子进行拍照会出现一幅图，图显示着是手术室人头标本，之后可在床铺上可找到黑色笔记本2、放映带和照片等物。



现在回一楼的食堂，在食堂这里有部放映机，选择放映后，在进行重放一次，圆香的幽灵会出现，消灭他后拣起圆香掉下的便签6，回电梯处发现门已经打开，进入电梯来到3楼。





朝左边走进入管理室，在柜子上可找到2盒磁带，之后往里面走调查310号神去月的门口，这时照相机会有反应，拍下门口后照片里会显示出一部红色的轮椅，这部轮椅之前在3楼的楼梯处右边门口那里，但现在轮椅已经不在了。通过走廊来到311号神归月房间里，在里面会见到这



部轮椅，在轮椅上可得到自己房间的钥匙。之后由墙角的红色布帘处过去会看见这里有很多的棺材，调查其中的一些棺材可以得到千堂的手纸1和2，返回外面轮椅处就会和推轮椅的黑衣女幽灵大战一场，干掉黑衣女幽灵后在棺材里拿到千堂的遗书。



用刚刚在轮椅上得到的钥匙进入310自己的房间以后，调查桌子上的拼图盒，发现少了块拼图，在这里还可以得到自己的病历，然后会出现医生和护士的幽灵，消灭他们后在床角可找到拼图碎片，在里面的桌子上有本古老的研究书。此时去拼图盒那把拼图拼好，（点住碎片旋转）成功后可得到一片钥匙和一张自己的照片。看着照片就会出现剧情……

本章就这样的结束了。

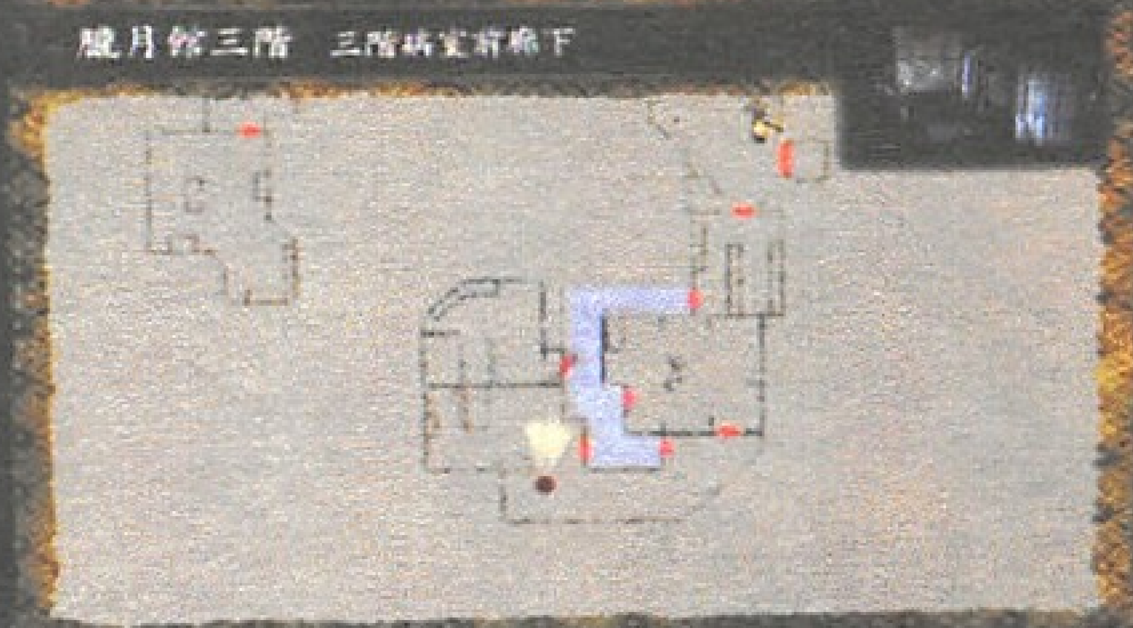
本章小结：黑衣女幽灵比较难以对付玩家需要小心应付，拼图解密实际上就是需要玩家将上面鱼的图案连结成一片，还是比较考脑力。

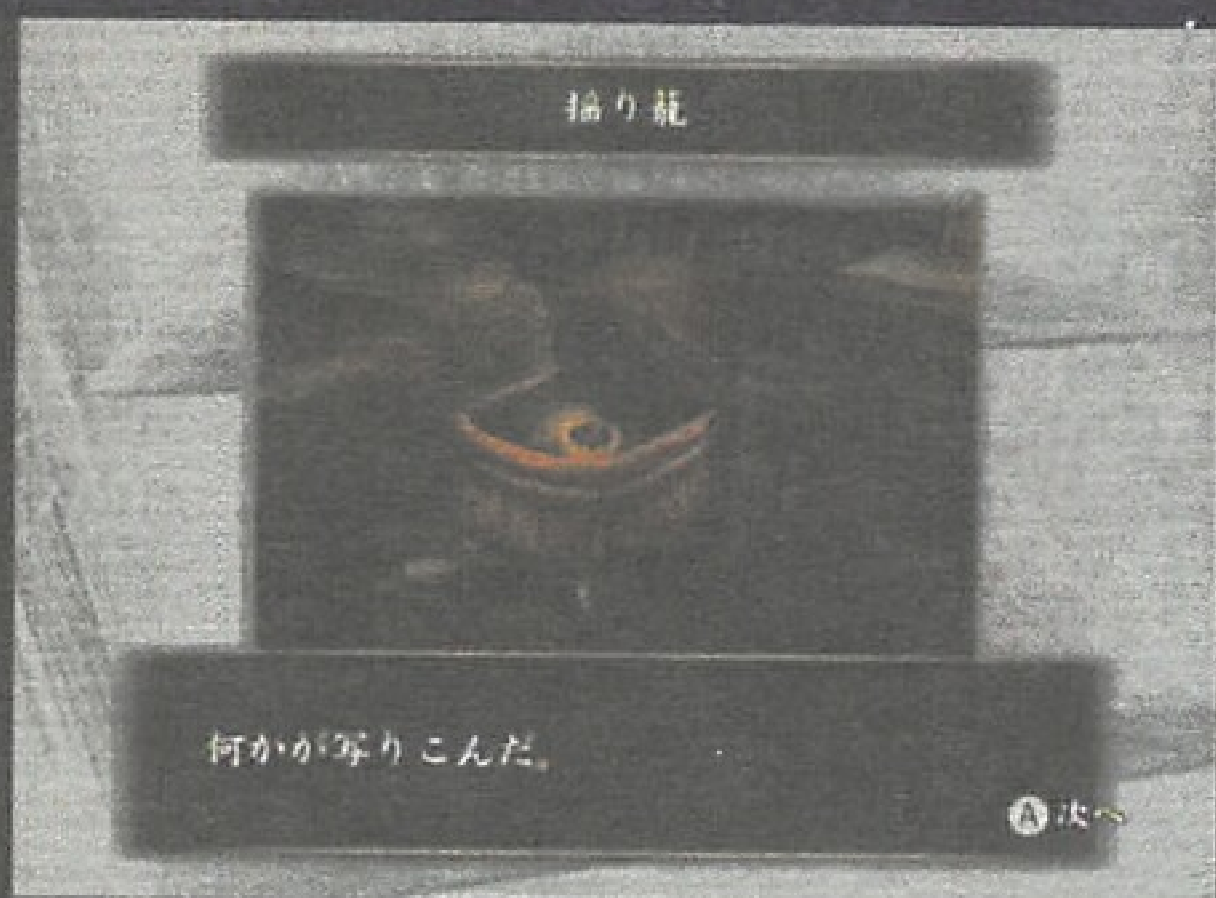
六 蚀 月守歌

听着自己病房中音乐盒的旋律，流歌小时候的记忆逐渐的复苏，与身为面具师傅的父亲宗也和母亲小夜歌一同生活在四方月宅邸中的记忆也想了起来。但唯独就是父亲的脸却怎么也回想不起来……



玩家一出来直接去调查308观月房门，之后照相机会有反映，拍一下房门，就会出现有5个巫女的照片。之后往右走到阳台，在尽头照相机有反应，对着墙壁上模糊的画照一下会出现5个被涂画过的巫女，之后会掉下一把钥匙，回头会看见一个幽灵进了旁边的309房间里面，开门进去后在桌子上会找到一本日记本，现在回到308号自己的房间，在床头处拿到流歌的日记1，书柜里有流歌问诊记录的磁带，准备出门时会听见





有声音突然响起，之后调查柜子里的音乐盒发现原来是少了个齿轮,之后照相机会有反应，拍照后画面中出现出了一个装婴儿的摇篮，现在去310号神去月的房间就可以看见这个摇篮，调查以后拿到齿轮，就会出现医生的幽灵。

消灭后回去将齿轮安装在音乐盒上让它响起来。之后调查在旁边的钢琴，按照系统给出的提示弹奏一遍钢琴后，会流歌回忆起以前弹钢琴时的画面。



之后游戏的画面变成黑白，场景转换到流歌自己的家中，在床边找到流歌日记2，出房门在走廊上会看见一个人进了旁边房间，跟着它进去后可在里面可以找到母亲小夜歌日记1和2，现在下楼进走廊尽头旁边的房间里面，在桌子上可以找到父亲的照片。

之后画面再次回到胧月馆的308号房间，在



床角处母亲幽灵出现的位置可找到钥匙，拣起后在床下面还可发现自己的日记3，然后调查在床铺上的面具会想起一些事情。出房间去管理室在柜台上拿到护士的手记，在护士幽灵出现的位置后面可以找到小夜歌的日记3，里面提到1楼的联络通路是可通到灰原病院地下的。现在去电梯处又会遇见那个全身鬼火的幽灵，逃到联络通路时就行了，现在调查大门时照相机会有反应，之后照片中会出现个小洞。这个小洞就是地下室的那个，现在去地下配电室，在这个小洞穴里能找到联络通路的钥匙，随后旁边会出现个幽灵，消灭它后可得到当值护士手记1,随后收音机里还能听到些对白。



现在去联络通路，在走廊处开门过去，在里面下楼梯后会遇见2只幽灵突击，消灭后往前走进门，这里就是灰原医院的2楼了，在这里坐电梯到最底层的月映洞后本章就结束了。

本章小结：本章总的来讲难度不大，主要是在输齿轮密码时，要将所有的齿轮全部转动才算输入成功。

七蚀 无苦

对灰原医院进行搜索的雾岛，发现医院内不仅存在着违法的医疗行为而且还在进行着一些没有人性的事。

灰原耀的父亲灰原重人是灰原医院的院长，她将入院的那些病人全部当作实验材料，这是为什么呢？灰原重人为什么要对‘月幽病’的研究如此的着迷呢？



他们进行这些行为的灵感是来自岛上的胧月神乐仪式。

因为有许多患者都是由胧月神乐仪式而引起月幽病的，因此灰原父子认为在仪式中使用的面具和音乐对月幽病的治疗是有很大的关系。

而十年前的少女神秘失踪的那天，岛上也恰恰在举行神乐仪式，这样的巧合，到底意味着什么呢？



在住院患者中有一位画家所画的的一副奇异的女人又到底是谁……

玩家一开始先推开旁边的石门进入胧月胎道,在里面往左边直走下楼梯后尽头在一处蹦坏的地方可拣到一封遗书，随后消灭出现的幽灵返回，出门后在地上可拣到雾岛的调查记录4，往左走在电梯处会出现3个幽灵，全部干掉以后进电梯，这时电梯会自动到1楼停下来。

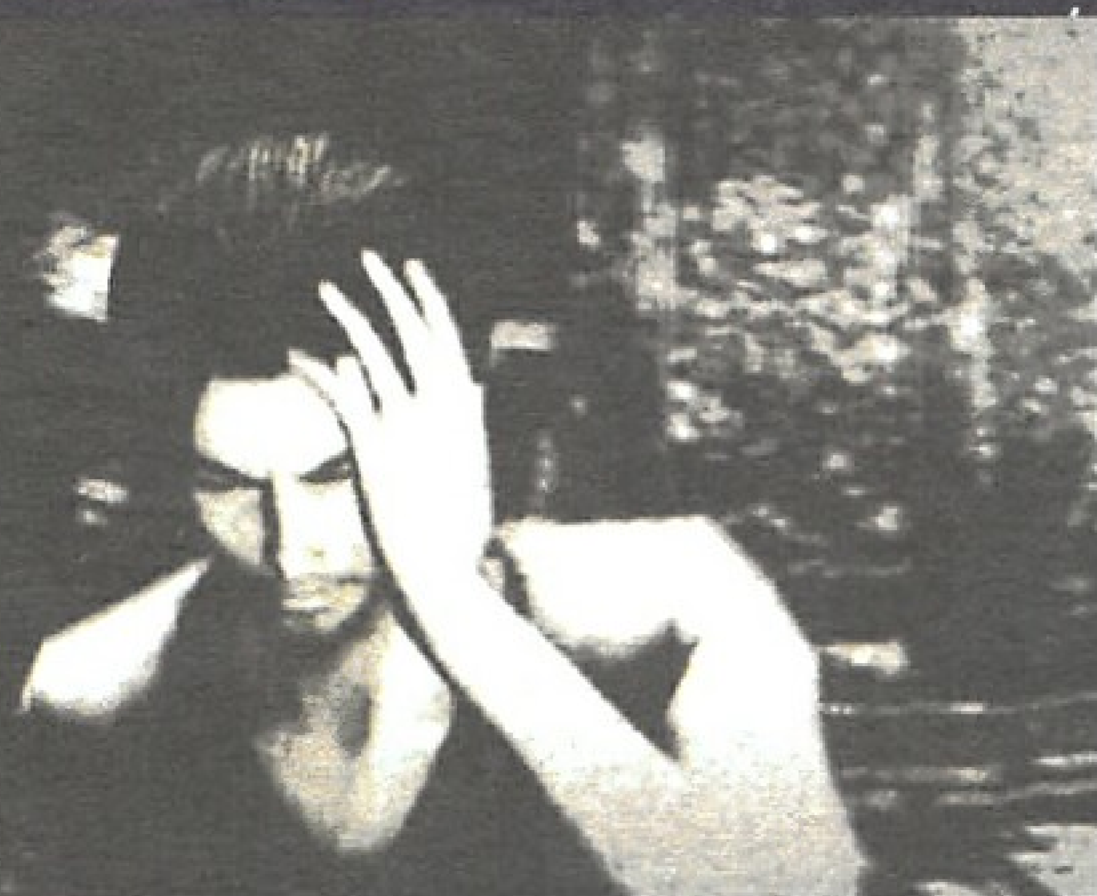
往左边走到灵安室里面，在垃圾堆处可找到一封关于烧却通知书，这时来到烧却炉会得到一把钥匙，在灵牌处这里有雾岛调查记录2，里面还可找到2份尸体鉴定书，这是灵石灯会有反应,对着第一具尸体拍照（要求将灵石灯换成写的能力）会出现脸部被削坏的尸体，出门时身后会出现幽灵，干掉以后往左边走然后开门过去，之后再往左走到铁门处，调查右边的开关发现原来是没有电，拍下照（要求将灵石灯换成写的能力）后招牌那种显现出一个配点装置，地点是在一个被浓雾包围的房间里面。

现在玩家又只有往回走往左边过去，消灭几只幽灵后(注意这里有一只是在顶上爬的幽灵),在未完成的通道处这里可拣到一本关于工作关系的日志，在另一边的走廊尽头处就会看见配电开关,开启后回去刚才的铁门那里，进门后上楼会看见一个女幽灵进了院长室，在旁边拿到特别诊疗的通知书后跟着进院长室。



在院长室的桌子上找到一封信，柜子上可找到院长手记2，随后在室内的秘门过去后下楼，在床上可拣到观察经过记录，回头走出院长室，





经过管理室时会听见电话响起，过去收听留言后在旁边拿到助手手记4，出来走到诊察室时会有一个幽灵跑出来干扰玩家，消灭他后就来到了医院大厅。往右边走通过手术室一直来到资料室用钥匙通一个门就来到了外面。

在右边的烧却炉里可找到一张烧毁的手纸，旁边垃圾袋处还有本子，这时沿着小道直走，尽头可来到墓地，绕到后面的墓碑处可找到一本日记和一卷影片胶带。

往回走的时候路上会出现许多幽灵，怎么照都照不完~，不想照的话就赶紧闪吧！！！

现在返回医院大厅后就去接电话，之后会看见一个人上了楼，跟着它上去由联络通路去到胧月馆，直接去食堂里的放映机那里，放映刚才得到带子。之后在放映布后面们的壁炉处找到一张烧毁的油彩画和雾岛调查记录3，随后干掉几只幽灵后走出食堂。



到3楼的管理室，在这里找到3楼看护日志和雾岛的调查记录5，之后去308号房间里可找到小夜歌日记4和1张照片，在准备出门时会有个幽灵进来，将它干掉后可会得到一把钥匙。

现在去309号的房间里面，在这里雾岛会被绊到，这时幽灵出现.

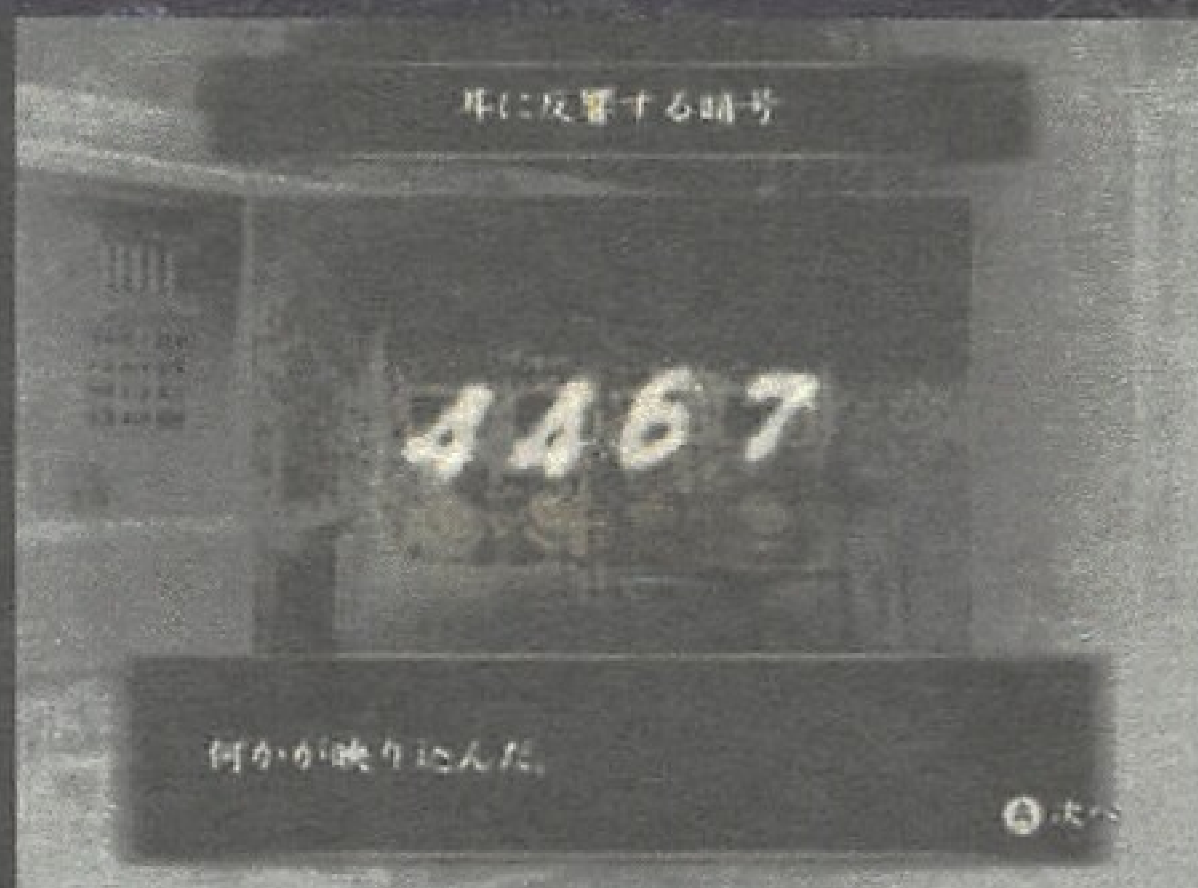
消灭后调查地上的那幅画后本章就结束了。（注意这个幽灵是在地下哦）

本章小结：本章最重要的地方就是在墓地里，这里的幽灵是你永远都杀不完的，如果想多多赚点钱的话，这里是个不错的地点。

八蚀 朔夜

那个“没有脸的女人”，原来是在灰原医院中治疗的一位名叫朔夜的女孩，她将自己拿着的人偶送给了麻生海笑。

随着病情的的不断恶化，朔夜已经出现了人格分裂的症状，在不久以后就会死去。为了减少病症对自己的痛苦，朔夜把“人偶”当作自己，以此来进行自我保护。



所以朔夜送给麻生海笑的这个人偶，就是自己的另一个分身，这就是黑衣少女・海夜。

麻生海笑在来到位于地下的月黄泉堂之后，终于看到了朔夜，而此时的朔夜已经不再是以前那个有着温柔笑容的女人了。由于在仪式中跳了神乐的关系,朔夜已经完全变了。

凡是见到她的人也将完全的死去,变成幽灵。

玩家在一开始就要出房间往左走，在天花板上会有个幽灵，之后来到外面上电梯，使用钥匙乘电梯到4楼，走出电梯后消灭天花板上的幽灵，进入右边的管理室，这里可以找到4楼隔离病室报告1和2以及4楼的全地图，之后去接旁边的电



话。在去开左边的门，在对面有个幽灵暂时是不会进你进去的，怎么办呢？在管理室里面的墙壁上调查密码机关，但不知道密码只有取消，随后照相机会有反映，拍照以后会显示出4467的这个号码，然后输入这个号码后玩家便可以开启刚才有幽灵不让进的那到门了。



进门以后直走会在走廊上拣到隔离病室报告3，这时会有幽灵出现消灭后通过走廊来到隔离病室前，在桌子上可以拿到助手的手记6，之后进入隔离病室，在里面可以找到助手的手记3，朔夜的日记1和2，在里面还可找到麻生海笑的日记和一块胧月碎片，之后调查那个放满娃娃的桌子上面的盒子用刚拣的碎片把图拼好可以得到朔夜的日记3，随后在靠近床边时会出现的黑衣幽灵会让主角想起一些事情。

这时画面会切换到灰原医院的楼顶，这里有



个准备跳楼的幽灵，靠近这个幽灵后可以得到自杀女性的遗书，之后从这里下楼到洗涤室开门到第2病室，在床下拣到患者的手记，之后去第1病室，在床上拣到张只剩下一半的信，随后会有2个幽灵进行阻扰消灭后到医院1楼，往左边一直走就会来到院长室。



进去以后找到自己的病历，在这里照相机会有反映，对着那个暗门柜子的右边照一下，会出现个幽灵头，在这里调查院长办公室桌子上的密码器可以把暗门打开，进去下楼消灭只幽灵后拿到自己的病历3，然后继续往下走就会来到月映之洞，记住这里会有许多幽灵，消灭后去调查祭台可得到本月映井户缘起的书。就在这个时候会出现黑衣女幽灵，跟着她走经过月黄泉道打开一扇门后进去就会来到共鸣之洞，发现原来是跳胧月神舞的地方，随后那个鬼火护体的幽灵出现,进入战斗，这时的鬼火幽灵已经不是无敌的了，玩家可以对他进行拍照，消灭鬼火幽灵后，本章结束。



本章小结：在拼图的时候，记住顺序是1到15我们得到的拼图碎片是第15张。

其次就是鬼火幽灵，这个家伙善于变换位置,只要多给他几次连击就可以搞定。

九蚀　归来迎



在灰原医院的地下，还有着通往更远地方的路。那里是通向岛上举行仪式“胧月神乐”的舞台。当时这里在举行仪式时流歌被什么人给带走了,为了给另外一场仪式“奏”而被带走了……

在流歌追寻记忆的面前，父亲宗也的身影也随即出现了。

而跟随父亲所来到的地方，没想到既然是自己出生的地方——四方月宅邸。



在玩家一出来时就有几只幽灵出现，消灭幽灵后推开大门去胧月胎道，从里面的小洞爬过去，这里是个像迷宫一样的地方，往前走来到一个十字路口选择往右边走以后再往下走到尽头出可以拣到一封渔民的遗书，现在回到十字路口往左走，会看见岔路分别是往上、右、上走即可来到大脏宫，这里会遇见鬼火幽灵，现在又不能攻击它，没有办法逃到对面去吧，这样就可以下楼



到胎道第3层了，在附近可以找到胧月胎道是怎么修起的书和岛民之书，往左边一直走的话又会碰见鬼火幽灵，摆脱他的方法就是直走上楼梯来到胎生之间，在这里可找到胧月神乐鉴赏记，然后推开铁门进去一直到上楼梯。

在快要到月蚀堂的地方的左边走廊处可拣到一张参加胧月神乐的纸，之后经过一扇门时就会听见里面突然有声音传出，打开门进去就来到了神乐舞台。



走到舞台上的时候就会想起以前的一些事,之后在舞台上就会出现很多的幽灵，等什么呢?拿出照相机解决他们，之后到对面进入走廊，一直下楼开门到一个点满蜡烛的房间，这里可找到本书，另外照相机会有反映，站在祭坛中间处照下就行了。

祭坛后面是个暗门，现在是打不开的,现在只有回到走廊上到另一边的首现堂，在这里的祭坛里能找到首现堂秘录，之后再调查里面的门结果发现打不开，只好又回走廊继续走，到尽头处开门便可回到自己的家中。本章结束



本章小结：本章在难度上不是很大，主要就是幽灵比较多，建议玩家多买点药带上，特别是在舞台进行战斗时先照那几个小女孩的幽灵,在照那个女的大幽灵，小女孩幽灵主要的攻击就是抱腿。还有就是在有许多蜡烛的地方也会有许多

攻略指南针

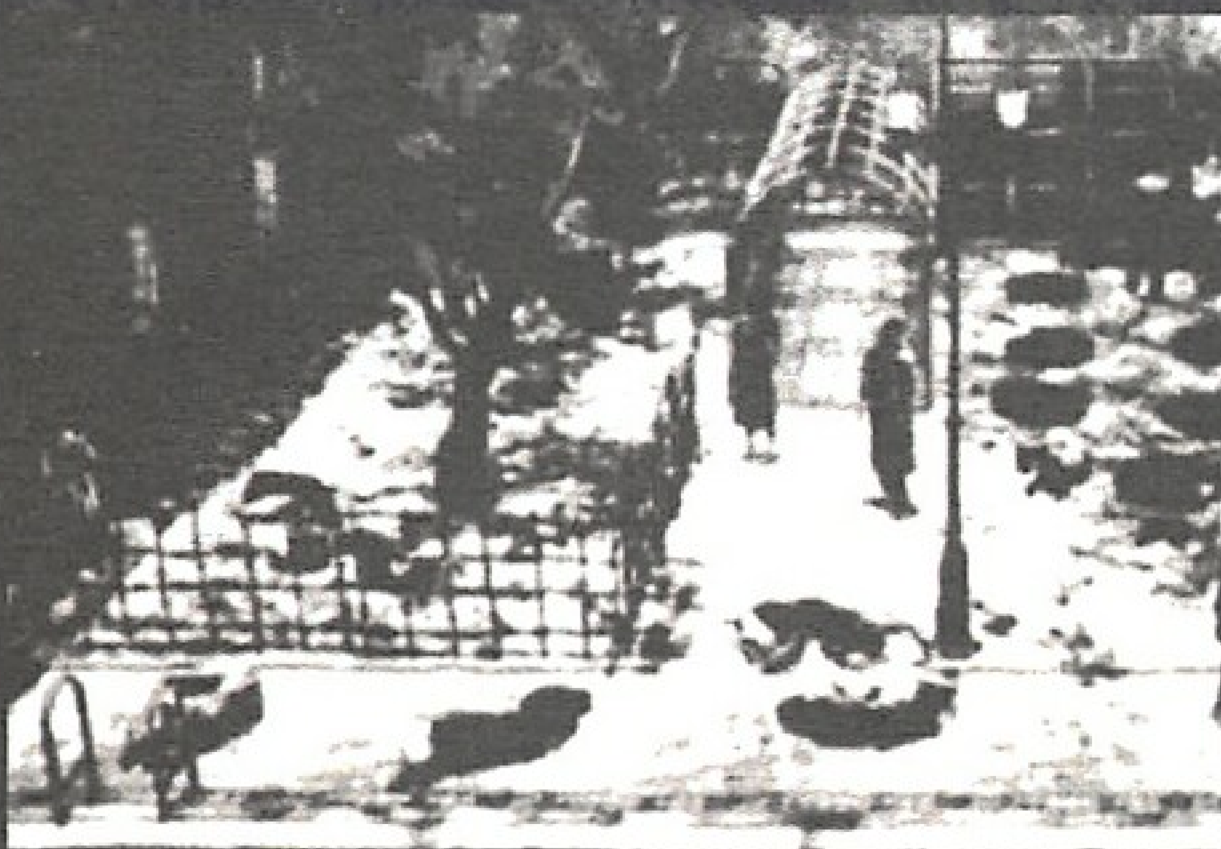
小女孩幽灵。需要玩家特别注意。

十蚀 残樱



原来在十年前，在“胧月神乐”的仪式中带走少女的，果然就是灰原耀。

他和他的父亲，为了举行古老的仪式‘归来迎’而拐走了举行仪式所必须的五名少女并让他们担任仪式的“奏”。



而这个仪式的中心——巫女“器”的，恰恰就是灰原重人的女儿—朔夜。

为了拯救自己女儿朔夜的性命，灰原父子以为只有用‘月蚀之面’来举行归来迎仪式。

但是这个仪式却失败了，朔夜的心也彻底的变坏了。

她在医院的地下深处长眠，并在生与死之间徘徊，不知何时才会醒来……本应该是这样的。然后雾岛终于想起了一切。

为了抓住灰原，雾岛来到了岛上，然而两人在搏斗中，却一起从医院的屋顶上落下。



原来是这样啊……

其实，雾岛在八年前已经在这里——灰原医院前死掉了。

而雾岛的魂魄为了追寻灰原，只能永远的岛上徘徊了。

为了完成小夜歌的愿望雾岛将月蚀之面交给了水无月流歌，在月光照耀下，两人静静的站立在雾岛遗骨的面前……

本章是雾岛的最终章，在开始游戏的时候先对着地上的画照一下之后会出现胧月馆一楼的场景一看才知原来是中庭的位置，然后在旁边的桌子上可找到曲木创作书2，这时在走出房间去阳台，在尽头处调查画后可在地上拣到黑色笔记本3和一把钥匙，钥匙是打开地下1楼的门的,这时推轮椅的幽灵会出现，干掉它以后可拣到千堂的手纸3。

现在乘电梯到1楼的中庭，进入中庭后直接去地下室，在地下室的楼梯处上面会出现幽灵，干掉他以后下楼梯，开门进去在柜子上找到雾岛的调查记录6，在配电室里还可找到当值护士的手记3，然后开左边的门下楼用钥匙开门。进去

后和流歌的母亲说话,之后发现这里原来是个祭坛,在祭坛这里可找到忌宫守的手记。

之后在左边的床上可找到只有半块的黑假面和一封留言书。

这时回到配电室的时候会有反应，照下地洞就行，之后在走廊上会遇见鬼火幽灵，逃过中庭后就可摆脱他。此时由联络通路去灰原医院,在一楼接听电话后坐电梯去最底层来到月映洞,这里会碰到带走小流歌的幽灵，消灭幽灵后把半块黑假面交给小流歌后，灰原会突然出现，并告知去他别的场所就坐电梯溜了。

跟着坐电梯到2楼后跟着灰原走，右边进门过去上到医院的屋顶，这时会出现剧情大意是：我们的雾岛原来是被灰原耀这个人渣给杀掉的,但是雾岛在临死前将灰原耀的这个坏蛋死死抱住同归于尽……本章结束



本章小结：本章是我们男主角雾岛的最终章,在游戏难度上并不会出现太大的难度，只是玩家需要跑的地方比较多。

十一 蚀 月蚀

水无月流歌在四方月宅邸里知道了自己小时候的事。原来身为面具师傅的父亲宗也为了完成一副非常重要的面具——“月蚀之面”，而让自己的女儿和其他的少女带上“奏之面”，并让带



上月蚀之面的朔夜作为“器”来跳神乐之舞。

这就是最重要的仪式——归来迎

但是这个仪式最后却以失败而告终，流歌她们也失去了记忆，朔夜也不醒人事……

而后，有一天朔夜突然醒来了……本来不应该醒来，也不能够醒来……

八年前的岛上的居民神秘失踪及死亡，这些灾难全都是父亲宗也所造成的……

为了要彻底结束所有的悲剧，到底该怎样做才好呢?

现在月蚀之日即将到来朔夜又会醒来，灾难即将到来到底现在该怎么做……



在这个时候出现了流歌父亲宗也的幽灵，现在玩家就一直跟着他走吧，就会来到一扇已经被封印的门前，这时对着门拍照，照片上会显现出一个被贴了封条的面具，在这里回头往左走就会看见一道现在开门门进去，在玄关大门上就能发现第1个被贴上封条的面具了，在这里扯下封条后会看见流歌的母亲小夜歌的幽灵进了右边的房间，跟着它进去会在祭坛处的上方找到四方院家秘传录，马上到2楼流歌的房间处会突然响起钢琴声，之后在桌子上可拿到流歌的日记4，调查钢琴后会要求玩家弹奏钢琴一遍,弹完以后会在某处出现一面镜子。

现在去母亲小夜歌的房间，调查柜子可以得

到月守镜和月守秘录,之后这里床铺上可找到父亲宗也的信，第2个被封印的面具也在这里，调查房间里的小镜台把镜子放在上面照相机就会有反应，在镜子对面的墙壁上拍照会出现一副古老的乐谱的像。之后在下1楼往左边的房间里走可拿到家匠系谱和第3个被贴封条的面具，这时会出现一个比较猛的幽灵，这家伙会在攻击的时候会变换位置，而且还会放鬼脸这个武器，是个难缠的幽灵，各位玩家要万分小心！！

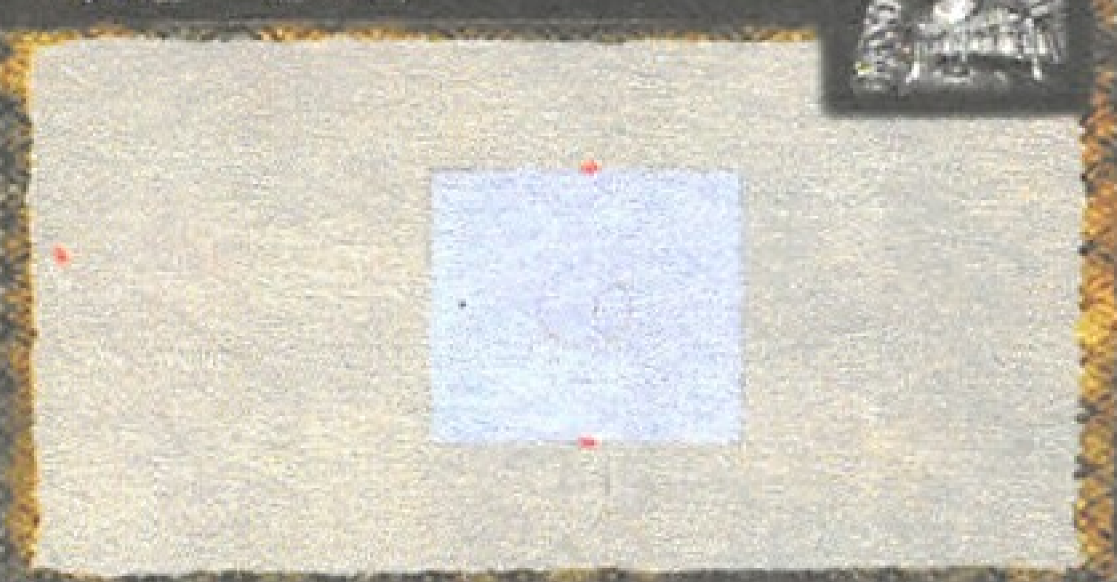
干掉这个幽灵以后去之前被封印的房间，在走廊的时候还要消灭一只和刚才一样的幽灵。这时来到被封印的房间里面，在柜子里可以找到月之音的乐谱和宗也手记2，这里要求玩家去去月蚀堂，(就是里面全是点满蜡烛的那里)在桌子上得到演奏面具和解读表后再到有堆书的那里拿到宗也手记1，接下来就可出门了。

这时来到月蚀堂，这里会出现一群幽灵，就是在舞台上打的那些小女孩幽灵，是一种比较烦的幽灵，它们的攻击就是从地下突然出来拉住你的脚，很讨厌……消灭这些幽灵后调查祭坛，这里要求玩家把祭坛上的月亮乐谱调成之前得到的乐谱那样，成功后会响起音乐。之后祭坛后就会出现一个暗门，进去以后沿着路跑下去，路上会见到一些幽灵不管他们继续也往下走，一直走到尽头（这个路是最长的~~）这里会看见一扇大门推开以后就来到了共鸣之洞，在里面的舞台上会有一个娃娃调查之后就会出现剧情，之后就会得到另外半块黑色的假面。

完后继续往回走，在门口处会遇见那个鬼火幽灵，现在是不能打他的，走到零落之道的半路上的时候自然就可以甩掉他，现在一直往回走，就会看见父亲的幽灵在自己快要到家的地方出现,现在又去首现堂的祭坛上拿到黑色面具的中间部分，随后再往里面走就见到父亲的幽灵，进入战斗。战斗难度不是很大，他会扔鬼脸，并且速度很快，这个需要特别注意就行。

之后本章结束。

本章小结：本章在游戏解密中会有点困难，特别是那个月亮乐谱的密码输入方法依次是从右至左：上半月、左半月、右半月、没有月亮、右半月、下半月、没有月亮、全月。



然后就是那些小女孩幽灵和父亲宗也的幽灵比较难对付，需要玩家小心啊~~~

最终章 蚀 零域



仪式归来迎已经过去了十年，在这次即将来临的月蚀之夜里又会上演归来迎，然而这一次朔夜会给胧月岛带来彻底的毁灭。

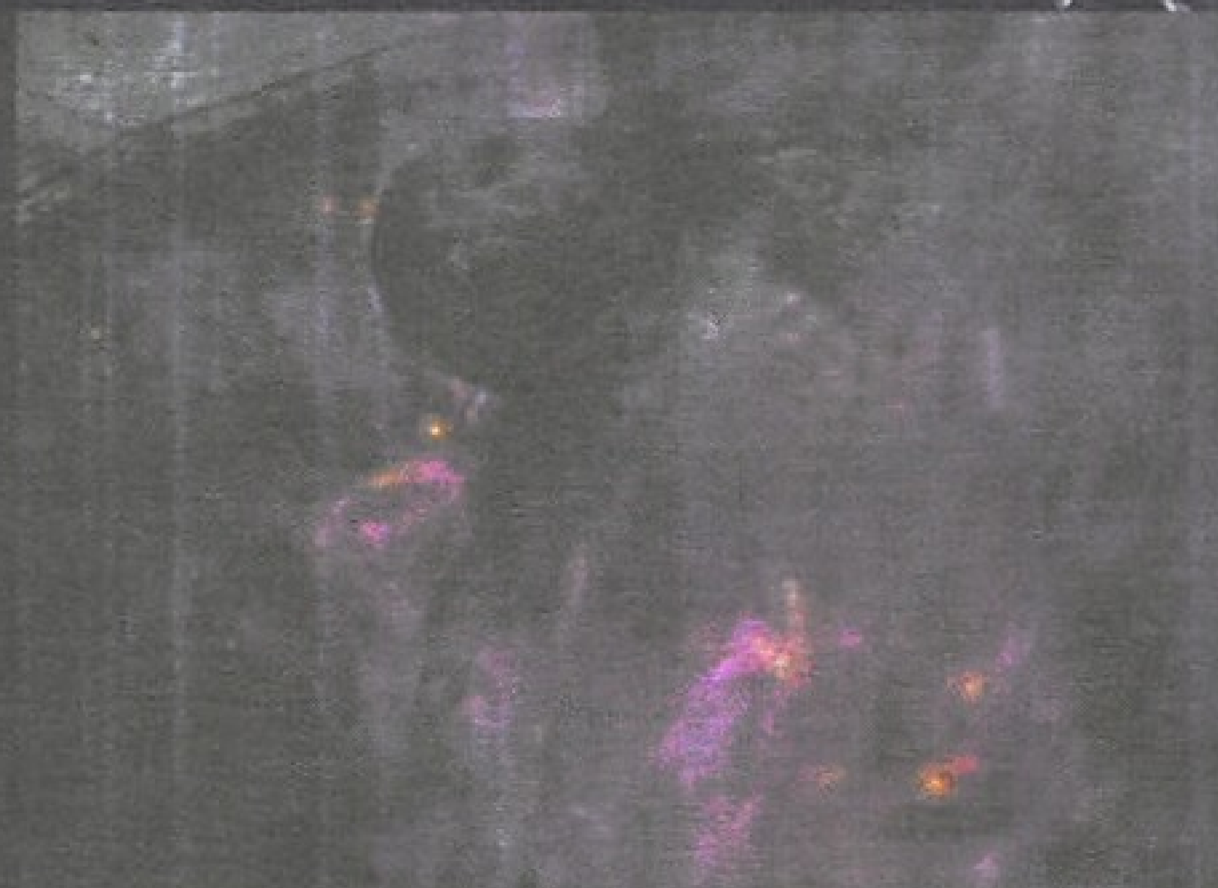
能够使朔夜平静下来的只有月蚀之面和“端正之音”了。

来到月读崎灯塔的水无月流歌，与朔夜展开了最终决战。流歌使用母亲小夜歌交给自己的月守歌和父亲宗也制作的月蚀之面使朔夜平静了下来，仪式归来迎成功了。

这时黄泉之门打开了，在岛上徘徊的死者之魂，通过朔夜前往了黄泉得到了安息。



流歌见到了父亲的魂，并找回了自己曾经失去的记忆——在记忆中的父亲有着的是一张一直严厉却又不失温柔的面庞。



父女相见，却么有更多话语，父亲的魂也前往了黄泉之门和他亲手制作的月蚀之面一起。

找回记忆的流歌,不断的钢琴上弹奏月守歌。

所有的一切都已经想起来了。

也许是因为带着月蚀之面、听着月守歌的缘故。流歌的眼前出线了一道风景

像是时间突然停止一样，美丽的风景。

森林在平静的湖水中倒影着，这难道就是父亲宗也一直想要知道的零域的风景。

再次进刚和父亲幽灵对决的地方，先找到一本月蚀之面的书和宗也的信，之后拿祭坛上的宗也手记之3，移动祭坛发现后面有个小暗门，爬过去下楼跟着朔夜的幽灵走,走到尽头搞掉一幽灵后由对面的钟乳石下爬过去,再岔路处往右走来到首现之祠处拿到宗也手记5,之后继续跟着朔夜走来到月读海边,之后进旁边的冥想在之洞。

尽头消灭1个幽灵后开门进去进入月读灯台。



这次走到中途的时候父亲宗也的幽灵会再次出现,干掉它之后会得到四方也宗悦记的书,一路往上行,将途中的幽灵干掉后可得宗也的手记6和黑色的假面额头的部分,之后可拼成完整的黑假面。费了九牛二虎之力终于来到了塔顶,见到了



母亲小夜歌的幽灵,之后会拣到月守歌的书。爬着铁梯子上去在祭坛处就会见到了朔夜的幽灵,不用多说马上进入战斗,朔夜的攻击力比较高,只要被她抓到百分百的要吃血,另外他还有一招是无敌的,不能打断,(放下照相机后在画面上有提示按A键这样就可以躲避他的这招)总的来说还不是很难打。解决以后在有钢琴的地方调查,之后会要求弹奏一遍。(注意如果弹奏3遍都没有正确的话那么朔夜的幽灵就会再次出现,需要打败他后才能继续弹奏,直到成功为止。)弹奏成功后,出现结局CG。游戏也就这样的结束了。



本章小结:在上灯塔的时候玩家必须将流歌父亲宗也的幽灵干掉,不然的话会在灯塔的下面无限循环。当然也就不能来到灯塔的顶上。

一周目心得

本作可以操作的主要角色有3人:水无月流歌、麻生海笑和雾岛长四郎。(只能在序章使用的月森圆香后来变成了怨灵,虽说长四郎最后也死了……)这次摄影机的强化方式有所变化,通过在调查途中拾到的蓝色或红色碎片来提升相机的各项能力,并不是像系列前3作那样依靠摄影点数来升级。由于这些碎片的数量有限,而3名角色之间的碎片数量又是共通的,所以一周目的时候如何分配就成了首要考虑的问题。

在全部的13章里,惟一的男性雾岛大叔只能用3章。他装备的武器灵石灯(实际就是手电筒)



太过于强悍,没有蓄力时间不说还可以连续攻击,视野又非常大即使被两三只怨灵包围也没什么问题;不过灵石灯发动攻击会消耗屏幕右下角的月食计,一旦月食计全黑就没有伤害判定了,此时得来回跑动等月食计回复后继续攻击,所以大叔只需要集中强化月灵力(提升月食计回复速度)就可以了。其余碎片留给另两人会轻松不少。



游戏最终章要单挑神乐巫女朔夜的人是流歌,一周目最难的地方也是在使用她的第9章最后——要和朔夜姐姐带着的5名萝莉共6只怨灵战斗。如果此前没有强化摄影机的话,这里必将陷入苦战,而且后面还要再同5名萝莉战斗一次。推荐升级的优先顺序:流歌>海笑>长四郎。







Konami的《孤岛冒险》系列在Wii上的这部作品利用Wii的机能，对玩家们的野外生存能力提出了更严峻的挑战，如果是你，将会如何面对？

基本操作	
摇杆	控制移动方向
Z键	一直按并且配合摇杆为自由视角，按一次切换到正面视角，配合A键可支配猴子
C键	切换和女伴一起行动或分开
+	打开菜单
−	关闭菜单
A键	确定，拾起，调查，锁定等
B键	配合A键，使用工具
1	状态表的开关
2	小地图的开关
挥动左右手柄	体感生火、音乐等迷你游戏

孤岛冒险wii

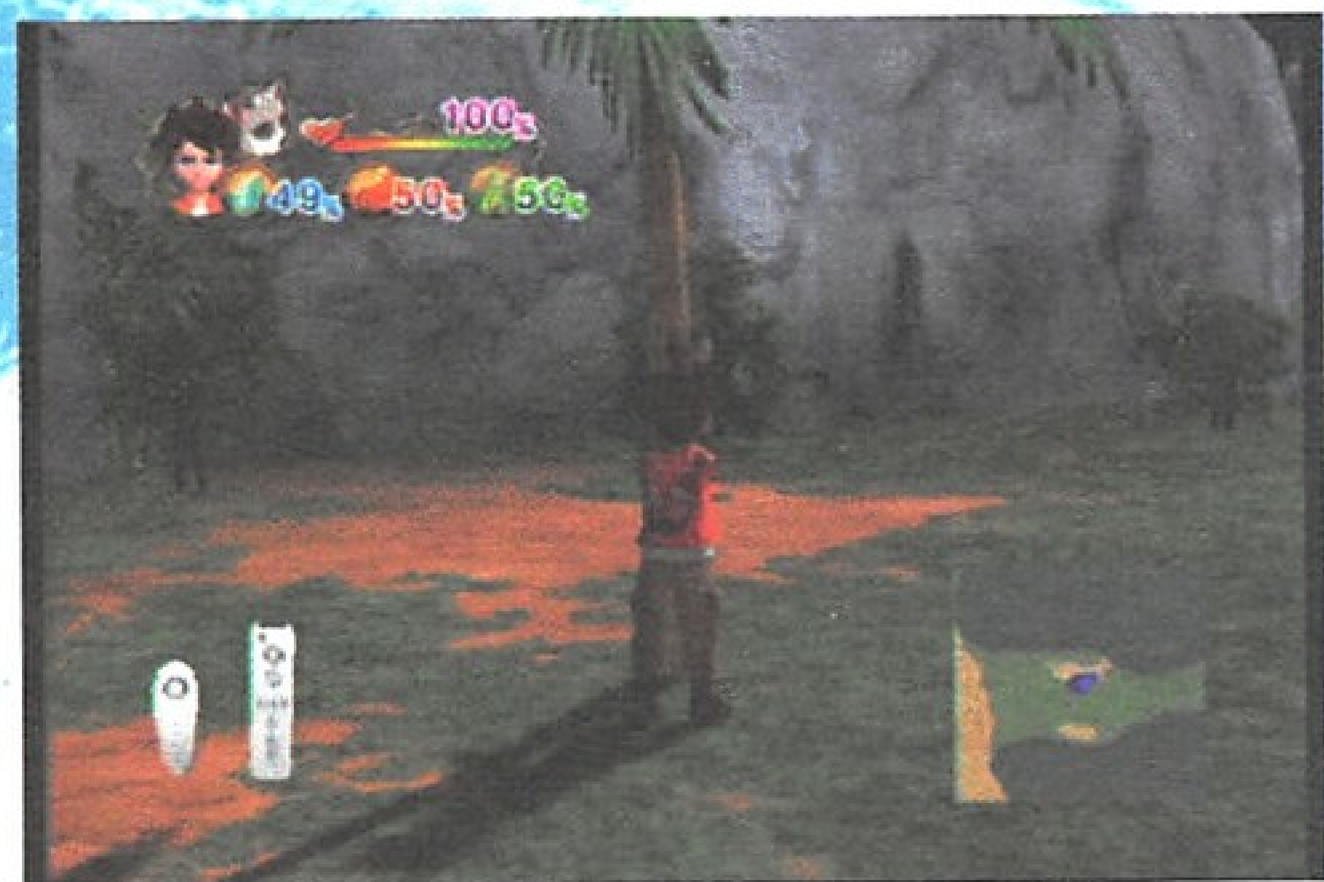
厂商 KONAMI
类型 AVG

●2007.8.7●1人用/6800日元●日版

求生技能详解

从树上摇取物品的方法

（1）主人公对着数站立并且按A键，随之同时上下摇动左右手柄，即做摇树状。物品掉落之后，再按A键将物品拾取。



（2）专门针对主人公背上的猴子上树摘物的，



先按Z键切换视角，接着移动左手柄进行调整，使之成为仰视的角度，再按A键让小猴子上树，这样猴子就会把椰子摘下来。

吃的方法



按+键打开主菜单，看见屏幕上显示的背包的图标即道具拦，打开后点击椰子，出现的第一项即为吃椰子（后面出现的女人公，就为第

二个选项）。

注意这些食材会腐烂，这也就使得玩家要适当的时候就这些消耗掉。红色的背景框表示物品很新鲜，黄色就提醒玩家应该吃掉了，蓝色的框就不要吃了，已经腐烂了。

地面搜索

只要遇到相应的地面搜索范围内，屏幕上就会出现A键的图标，按A键进入。按A键左右摇动控制画面上的手扫开沙子或者泥土，让埋在地下的物品显露出来，然后按A+B键将物品抓起放进包里。



地下除了相应的物品之外，还有些动物也会大摇大摆的走来，同样的方法抓进包中。有时还会出现诸如毒蛇、蜘蛛之类的有害动物，上下摇动左右手柄就能将其击退（声音很像机关枪的扫射）。

爬藤蔓

走到藤蔓处，按A键准备开始爬，左右手柄交替的向下挥动，使得主人公顺利地爬上平台。需要注意的是，藤蔓在晚上一般很难发现。所以必须仔细寻找，不过如果有照明道具的话会比较容易找到。



扯树藤小游戏



同时按住A键和B键，并且抓住树上的藤蔓向下扯动。注意扯动的方向保持在蓝色的区域内，不外出。

在海滩的上有个树也可以摇下树藤，但是数量都不多，最好还是在这个地方来获取。

推原木

按A键并交替的向下摇动左右手柄，让其原木落到下面的台阶处。

一般推动了原木，就意味着即将达到下一个新领域了。



料理

站在料理台前面按A键就可以触发这个游戏。

（1）切

选择好的食材被放在了料理台上，上下挥动右手柄进行切剁状，屏幕上方会显示音乐的图标，合着拍子挥动手柄，使其准确的落在圆圈内，准确的话就出现红色的圆环，并且还决定料理的味道，主人公的表情也会有相关的呈现。

（2）烧烤



选择好的食材被放置在料理台上，观察好食材的变化，从冒烟到变色最后出现感叹号（烤糊了）。同时按住A键和B键可以夹住食材，与此同时转动右手柄，让食材翻面，掌握好成熟度，又同时用A键和B键一起夹起食材，食物自动的一道叶子上，烧烤完成。



一定要掌握好烧烤的时间，最好等食材冒大量白汽的时候将其翻面或者夹起。

（3）煮

然后水平的举着遥控对着电视，垂直划圆，也就是顺时针方向或逆时针方向划，不用模拟勺子的方向。

选择食材，一定要有水。让指针停留在橘黄色区域为佳。

（4）蒸

煽动遥控，让指针停留在橘黄色区域为佳



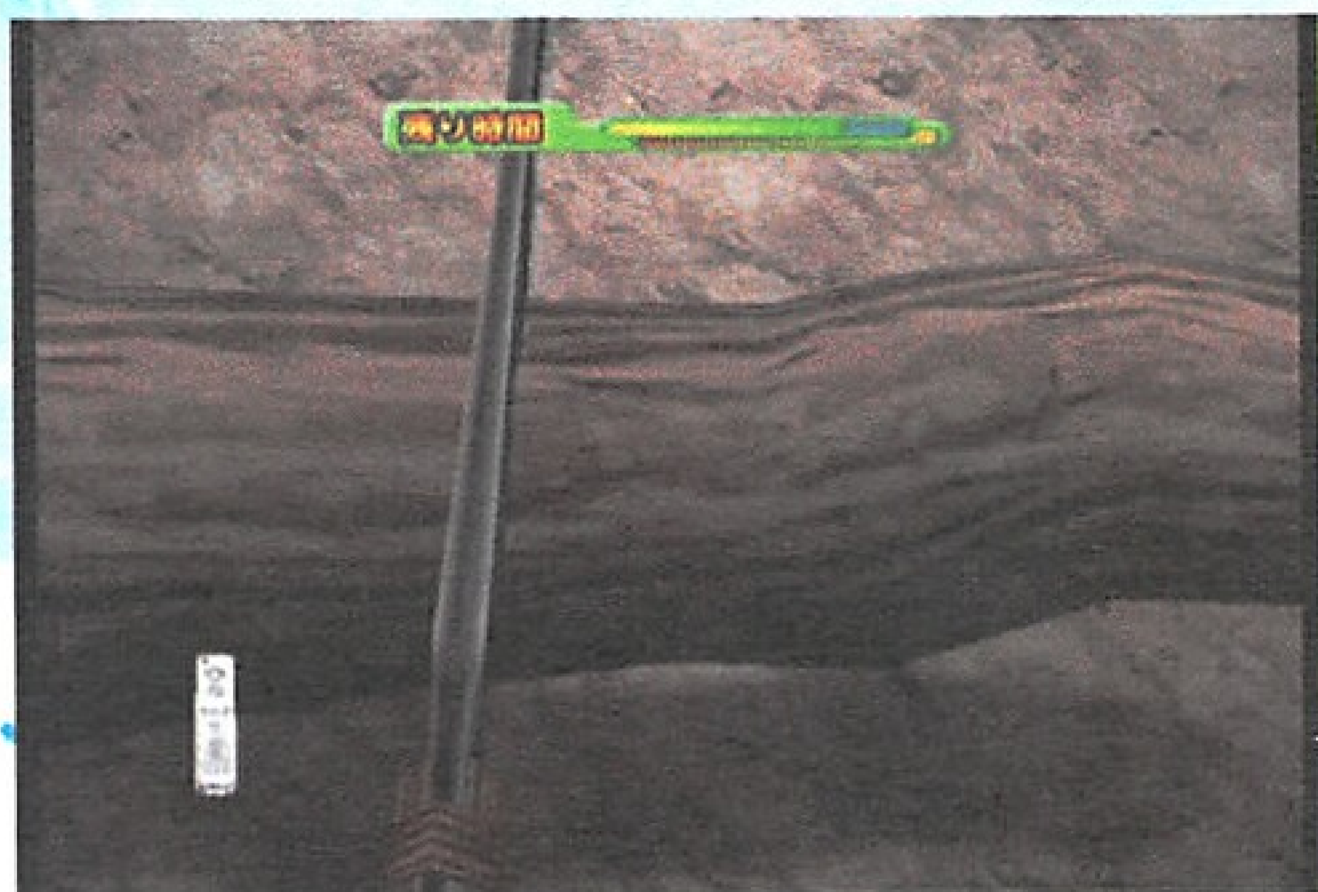


选择食材，一定要有水。

木工

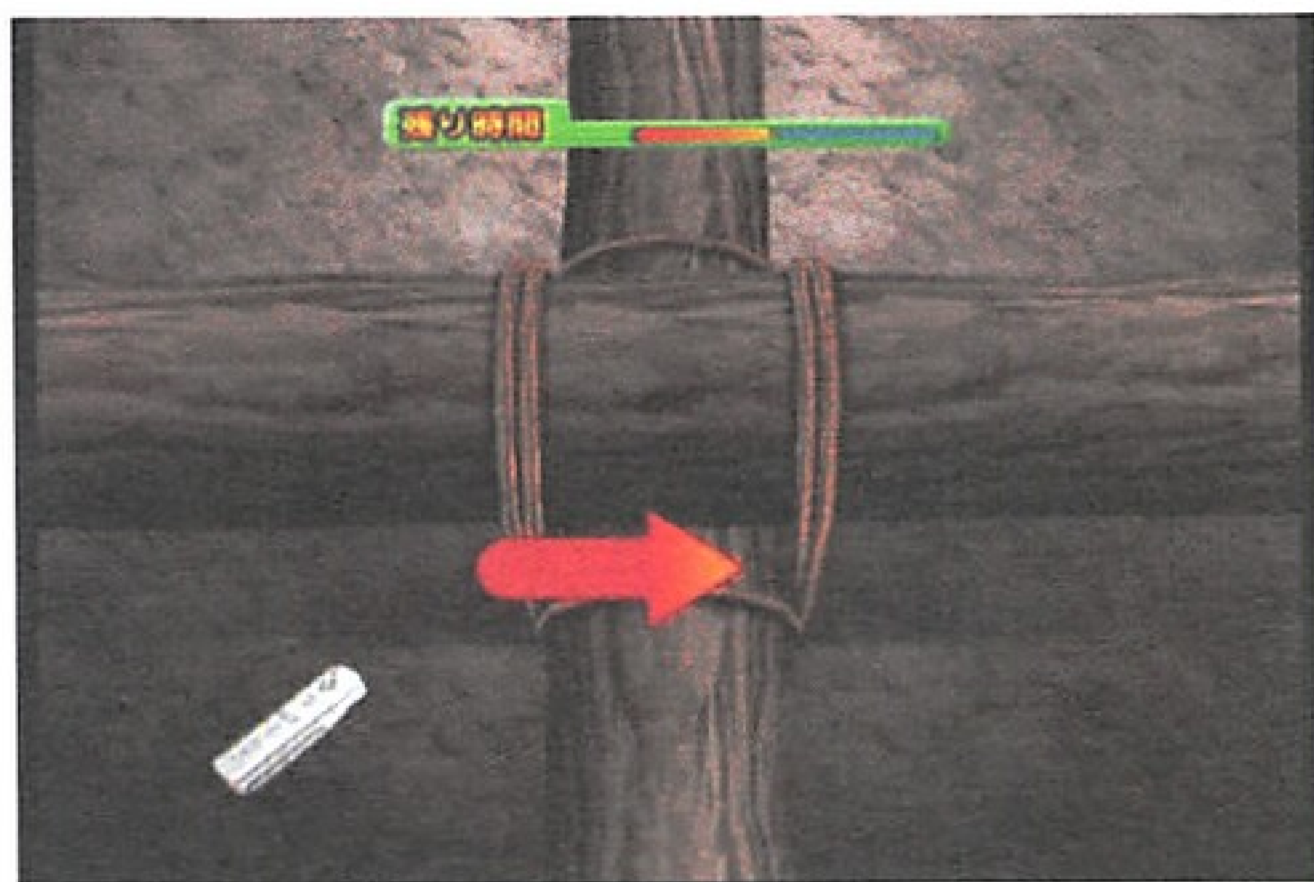
（1）锯木

待到屏幕上出现蓝色的光圈，A键锁住该目标点，然后前后的推动右手柄做剧木状将原木锯断。



（2）捆绑

待到屏幕上出现蓝色的光圈，A键锁住该目标点，按照屏幕上出现的箭头方向挥动手柄将绳索缠绕。



（3）钉子

待到屏幕上出现蓝色的光圈，A键锁住该目标点，上下挥动手柄做敲打状将钉子钉牢。

（4）插木、拼石快



屏幕上出现蓝色的光圈，按A键拿住木桩，木桩头子是什么形状就把蓝色光圈对在哪个洞上面，然后向前推动手柄即可。

把相应的石快放在蓝色的区域内，并且要调整好放置下去的方向，即蓝色区域是什么方向就朝什么方向放置，左右摇动手柄转动方向。



划船小游戏

左手柄向左摇动使木筏向左驶，右手柄向右摇动木筏向右驶。左右交换的摇动左右手柄，让木筏顺利的前行。

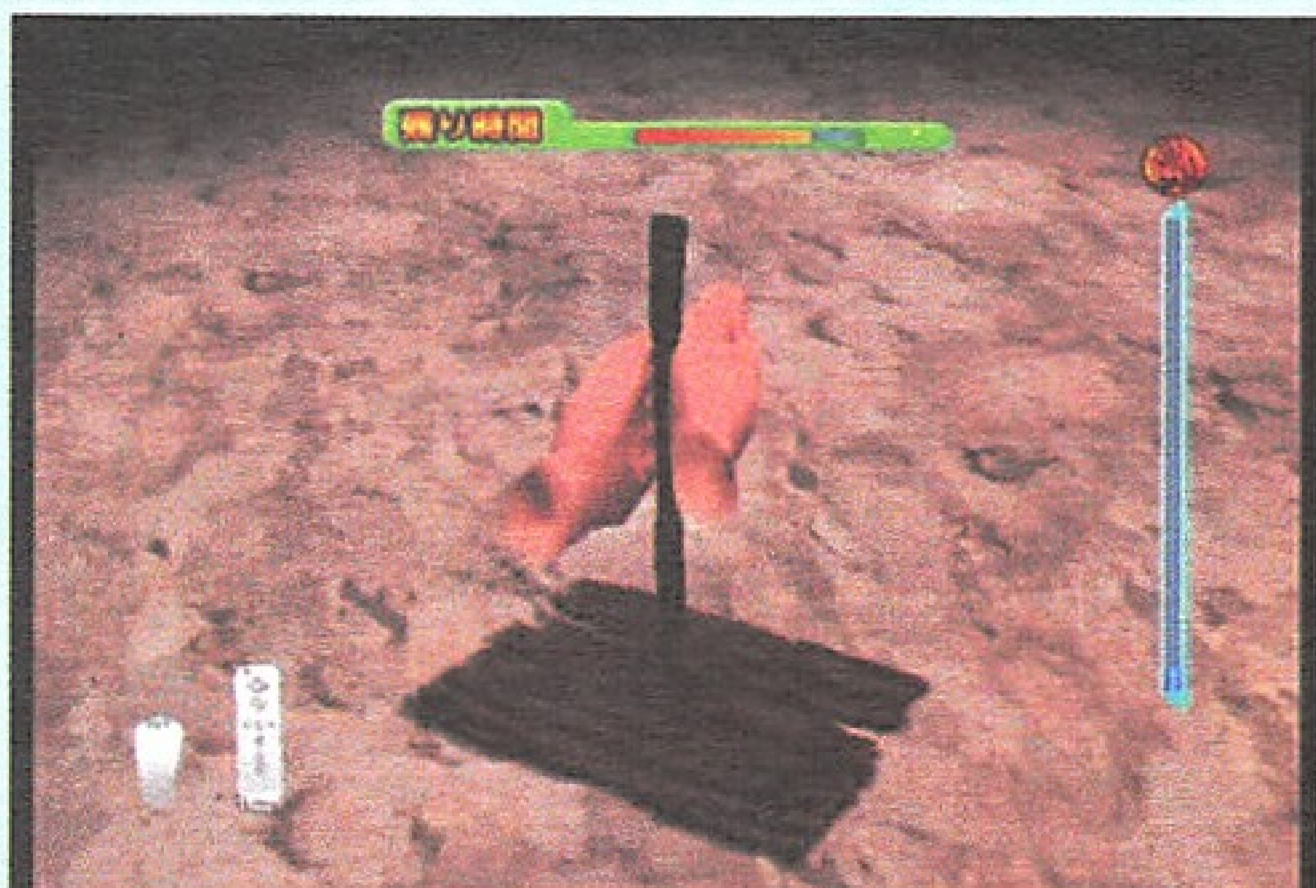
动作模拟单桨划船。

注意不要让木筏偏向一个方向，保持木筏的直行前进。



转木取火

将收集来的木板和树枝放在加工栏内，点击加工，就加工成了点火道具。



点火的时候除了需要点火道具，还需要树枝来维持火的燃烧。左右手柄交替的前后摩擦的摆动，看见屏幕上显示起火的标识，随即摇动右手柄继续扇风。



木枪制作

将木棍放在加工栏中，点击加工，木枪就制作成功了。

在遇见野兽的时候，挥动手柄就可以进行攻击了，注意木枪和脆弱，最好多做几个。

小刀的制作

将木棍和刀片放在加工栏中，点击加工，小刀就制作成功了。

遇见野兽的时候也可以使用。

平衡木小游戏

左右转动右手柄，使其屏幕上出现的光标一



直稳定在蓝色区域内，移出了区域就会摔倒，摔倒后就上下的摇动左右手柄让其站立起来继续前进。

骑牛小游戏

上下摇动左手柄拍打牛，让牛加速。右手柄左右摆动控制主人公不在牛身上摔下，即让屏幕上的准星保持在彩色区域中摇晃。
失败了也不用担心，牛不会走的太远，继续操作就可以了。

弓箭的制作

（1）弓

将木棍、绳索以及兽皮

（2）箭

将木棍、树叶

斧头的制作

将树藤、木棍、石板（密林中搜集）放在加工栏中，点击加工，斧头做成。

斧头可以砍枯树以及劈柴，利用原木来当柴，让柴火得到更好的维持。

砍树

把斧头装备上站在枯树面前，按A键然后左右挥动右手柄做砍树状，枯树倒下原木就获得了。

劈柴

选择第一项开始劈柴，屏幕上会出现一个准心图示，当准心移动到彩色区域内就向下挥动右手柄做砍柴状。



这些柴不能直接生火，只能用来添柴，因此还是要利用点火道具来生火。但是柴火的燃烧比一般的木材维持的更久，平均一个原木可以获得做多8跟柴火。因此，以后就不用再担心篝火的维持。

钓鱼小游戏

将鱼杆和鱼饵装备上，然后向下挥动一次右手柄，等待着鱼儿上钩，当鱼上钩后，按照屏幕上的箭头只是，做相应的向左向右挥动。

主人公的食物又得到了新的补充。



音乐小游戏



跟着上出现的手柄图示，做相应的挥动手柄有笛子演奏，击鼓，摇沙锤，操作都是一样的



海底探索

人物在海中，按A键出现蓝色的光圈，利用这个光圈让人物向海底游去。左手柄控制人物移动方向，在游动土中躲避那些鲨鱼，遇见鲨鱼袭击，上下摇动左右手柄并且利用摇杆改变方向。在海底搜索可以获得不同的道具。

《孤岛冒险》详细流程攻略

男女主人公乘坐一艘首度出航的油轮出海了，然后油轮在行驶的过程中不幸起火，于是主人公们被送上了救生艇。可是救生艇超过了应有的载重量，于是男主人公奋然的跳入大海，随之船上的船员向他抛来一个金属的皮箱，于是男主人公就抱着这皮箱在这海上开始了漂流...

第一个岛

在一个荒芜人烟的小岛海滩上，主人公被自己的宠物猴子叫醒了。起身向前走，就会发现在沙滩上的水壶。背向大海，就会看见一个平台，走到平台上就可以拾取到野果和树枝。野果和椰子树上的椰子都可以食用来补充水分和填肚子。椰子和树枝除了在地上拾取，也可以从树上摇落下来。在海滩的右边有一条路，沿着这个路过去的时候就看见沙滩上有团白色的沙子，从此可以得到贝壳。走到尽头就来到了另外一片沙滩，背向大海就可以看见有条小溪，在小溪处可以补充水分，图25小溪的左边有藤蔓

沿着藤蔓爬上去又会看见一个海滩，并且还会发现对面有个岛。在这个平台上可以通过扯藤蔓获得绳子，附近有个山壁可以做短暂的休



息，继续前行就看见一个大树木堵住了去路，将大树推下去，回到最开始的地方。到了晚上天空就开始下起雨来，自动触发剧情，主人公来到一块空地上，可以在此处休息，由于这里主人公身上带有打火机，篝火自动点燃，只需要添加树枝延续篝火的燃烧即可。篝火燃烧后，可以在篝火旁边的作业台上进行料理，即烧烤或者切割食物来填饱肚子。

休息一晚。白天起来在海滩边可寻找到一个铁皮的行李箱，触发做木筏到对面的小岛。此时需要在岛上搜寻做木筏的材料，需要2个流木、4条树藤1个木棍。回到初始的海滩就可以拾取到流木，爬上藤蔓后的平台上的大树上处可获得树藤，木棍在初始海滩的平台上可以拾取到。带着搜集好的材料来到行李箱处，按照屏幕上的提示开始制作木筏。木筏制作好后，就触发滑船游戏，游戏成功到达对面的小岛。在即将要登岸的时候，木筏散架主人公抱着行李箱落入海中。此时引出女主人公，女主人公将溺水的男主人公就上了岸。此外，男主人公的背包以及身上的所有东西都没有了。

第二个岛

正式的冒险逃生之旅开始了。首先女主人公带领男主人公来到她驻扎的营地，并且给了他一个包，在包内有生火道具，这个道具就是原始的转木取火。生好火之后，男女主人公互相介绍了自己的宠物，并且决定结伴而行逃出此岛，然后休息睡觉。在休息之前可以在火堆上面的作业台处煮食填肚子，渴了出营地外的小溪处补充水分。



新的一天开始，出门开始今天的探索，先在小溪处补充水分，然后去到昨天和女主人公初始见面的地方,这个平地上有食物可以填饱肚子。在地上拾取木棍可以作成叉子，这样在出营地外面的浅滩处可以插鱼，在探索的途中也可以攻击野兽。在沙滩上可以看见一堆散石，在此处可以做狼烟台，但是目前没有搜集到足够的材料。在这个平地的右边有个斜坡，沿着斜坡上去，来到了另外一个新区域，切记要和女人公一路前行，不然单枪匹马是进不去的。顺着山道向前走，来到第二个平台就会遇见野猪，将叉子装备上来消灭野猪，便可以得到兽皮、油脂以及肉，继续在这个平台上搜索，就可以得到一个小石块，捡起可制造新工具。图28继续沿着路线前进，就会在另外一个平台上看见一个大石头，两人合力将石头推下，从这个石头处下去朝左走，再推下一个大石头，并且在沿途中会拾取到2个大圆石块，这个是制作狼烟台的必须物品。总之在前行途中看见有大石头的地方就将石头推下，在推下有块石头后，会看见对面的墙壁上有藤蔓，爬上藤蔓将这个平台上的石头推下，到达对面的平台，将会看见一条之字行的岔路口。直行上山顶有堆大石头挡住了道路，只有选择另外一条路前行。在路途中将看见一个巨石，不管它继续往下走，在看见



接下来是石块分岔路的时候，向后转身看见一棵树，触发独木桥小游戏。游戏成功就来到了之前遇见山猪的那条路，按照来时的路线回营地。因为在此时主人公的饥渴度以及疲劳度都所剩无几了，建议回去休息调整。



第二天过桥来到昨天的分岔路，即可以看见下面是石头路的岔路口。一直沿着这条路往下走,就会来到另外的一个新区域，此时还可以看见梅花鹿，但是现在还只能睁眼看它逃跑。在新区域中，会发现有个巨石很奇怪的立在中间，将其推至岩石墙边，这个时候还看不出它的作用。不用管它，往下继续走，直到走到一个平台上，把这上面的巨石推下，然后上另外的平台，然后会发现不远出有两个中间断裂的岩石（像白色传里面的断桥），跨越过这个岩石就可以在上面拾到两个重要道具。沿原途返回，走到刚才推向岩石的巨石上就会触发骑牛小游戏。游戏成功，牛将载着主人公把堵在洞穴口的石头撞开，新领域也就打开了。如果时间不够去开辟新领域就先回营地调整，从发生剧情的岩石上下来，一直向前走，看见右手边的山洞，从此处就来到营地外的小溪上的原木处，将原木推下，往下走就回到了营地外面的小溪处。以后从营地到新领域的路途就减短了。

回到营地的时候，把女人公安排休息，自己出门寻找食物。在海滩上面的陆地处，即斜坡下面有块颜色比较浅的土地，在此处可以挖到蚯蚓，并且出发做钓鱼杆，就可以吃鱼了，海滩上也能搜寻到贝壳。

休息一晚上，第二天出发探索新领域。

密林

休息好之后来到昨天被牛撞开的石洞处，进

入此洞就会来到悬崖边，并且看见有个瀑布从上空垂直流下,经过瀑布就来到了新领域-密林。这个资源天堂的地形是一条环行路，朝右走会看见一个水潭，在这里可以得到水分的补充，并且在通往水潭的途中会看见树藤树（从上至下都垂钓着藤枝）以此获得藤条。进入后再次遇见鹿子，触发做弓箭开始射猎，射猎的道具在密林中也可以获得。如果在晚上进行探索，



会遇见狼之类的野兽，把武器装备上应战，注意采用游击战术。沿路前行，会看见一个高台上置了一个原木挡住了去路，现在没有办法把它弄下来，先不管。在这个高台下面附近可以看见做斧头用的石板，配合之前在树藤树上获得的树藤作成斧头，就可以砍树获得原木了。职能砍枯树来获得原木，枯树也很好认，没有树叶斜插在地中。在高台下面的平台就可以看见一条路是顺着往下面发展的，顺着路往下走，就是新领域。这是一个封闭的区域，在这个区域里面可以搜集到很多的材料，但是不能触发剧情的产生。这个区域是岛屿的外侧沿岸悬崖，可以搜集到竹子、羽毛、竹笋以及一部分食材，注意天黑前回营地，不然老虎之类的野兽将会出现并且袭击。

回到营地，生火煮饭，然后调查烹饪台旁





边的作业台，发现增加了劈柴。现在多了一种柴火，就是砍树得来的原木，这些原木当柴火可以让篝火维持的更久，但是还是需要点火道具来点燃。然后休息结束一天，准备明天做木工。新的一天开始。 密林中已经不能再触发任何剧情了，在遇见女主人公的沙滩上调查狼烟台，开始木工制作。需要的材料是

台作1：大石2个（第二个岛中获得）、木棒1个（第二岛以及密林中都可以拾取）、树藤2根(密林中的树藤树上获得）

台作2：木棒1个、树藤1个、树叶1个（密林中树上掉落的）

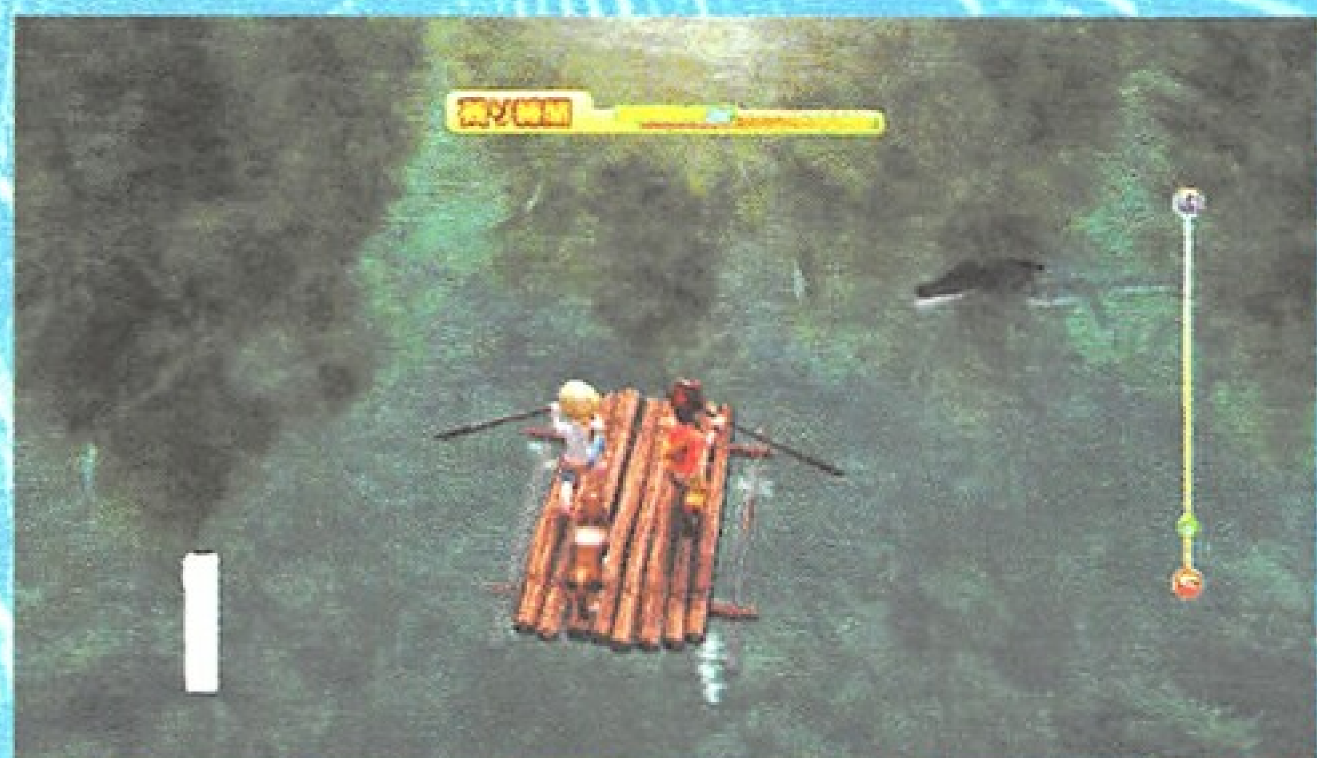
木架1：圆木2个（密林和第二个岛海滩处可获得)、树藤2个、木棒1个

木架2：木棒2个、木板1个(岛海滩上拾取）



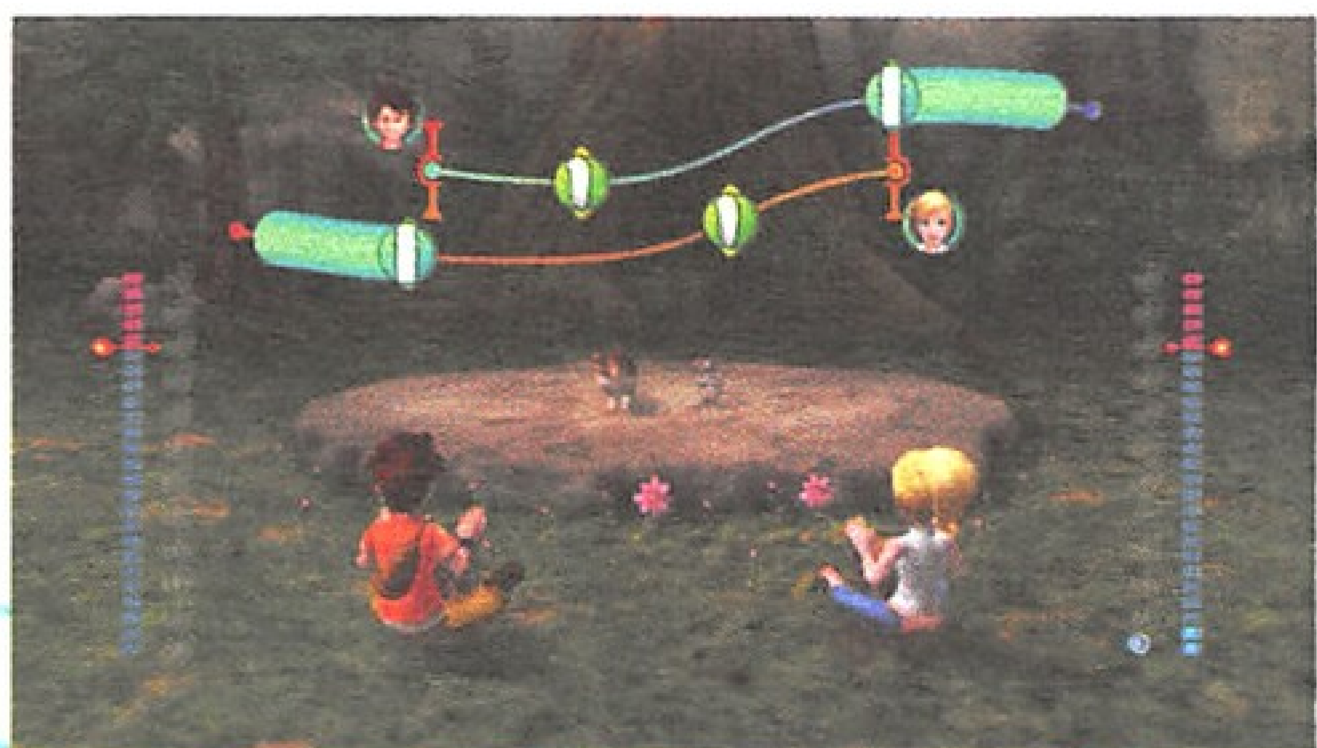
狼烟台制作完毕，先不要点火，回到营地触发新剧情。此时的女主人公会非常的想家，在外面搜集一些食物,度过一天等待剧情的发生。第二天主人公出营地就会看见海上有船经过，这个时候主人公会自动的点燃狼烟进行呼救，但是由于晨雾的原因导致呼救不成功。女主人公心情非常低落，回到了营地进行休息。男主人公独自出门，在回营地的浅滩处可以拾取一个铁桶,走向沙滩又可以获得水桶和一个空瓶子。带着这些道具回到营地，水桶可以储存水（可以装50瓶水），铁桶可以让女主人公舒舒服服的洗一个澡，结束一天的生活。

第二天早上主人公们会被女主人公的狗叫



醒，原来沦落到此岛的还有其他的人，这个绿头发的男人要求加入队伍，一起逃离该岛。得到同意后，他就离开了。男女主人公出门可以到处去搜集一些食物，为后面的搜索做很好的体能基础。一定要在外面搜集到半晚再回到营地，不然不能出发剧情的发生。半晚回到营地，就看见白天加入队伍绿头发的男人摘了许多的蘑菇回来，但是蘑菇有毒，就让他中毒倒下了。这个绿头发的男人告诉主人公他的药放在他的营地里面了，没有带过来，让主人公帮他把药取回来。绿头发的男人还说，他的营地在西部海边，并且通往西部海边的原木已经被他推倒了。

男女主人公便开始向绿头发男人的营地前进，再次走到密林，找到之前在一个高台处发现的大原木，这个原木果然已经被推下。从这个原木上去，进入一个山洞来到新领域。



顺着道路走，来到一个平台，在这上面发现了一头野猪，猎杀之获得肉、皮等道具。在平台的左边有条下坡路，从此下去来到西部海边。在沙滩的中间偏左一点会发现一条小道，走进小道看见两条岔路，在右边的路口可以发现一个布满了藤满的墙，爬上去就看见一个大原木，将原木推下，原木就滚到发现野猪的平台下面。再走左边这条路来出发剧情，这条路就通往绿头发男人的营地，男女主人公准备分开寻找，此时猩猩就出现了。定睛一看就可以发现猩猩手中把玩着药瓶，惊魂未定的女主人公出马引开了猩猩获得药瓶。拿着药瓶就原路返回去解救绿头发男人，可以踏上刚才推下的原木返回，避免饶路。注意时间问题，超过一定的时间回到营地，大家就会变成一个大的毒蘑菇结束游戏。

回到营地让绿发男人服药，很快他就恢复了精神，剧情再次发生。外面又升起狼烟，是火灾还是还有幸存者存在？随即绿头发的男人就跑出去了，跟着他前行（不用担心出错，他不但会等着，地图上也有相应的提示）来到他自己的营地旁边的森林。在这里发现一个金发美女，了解是她放的火，大家一起返回营地，休息迎接新的一天。



进入新的一天，绿发男人和金发美女组队前往搜寻其他的幸存者。男女主人公出门再次来到昨天找到金发美女的森林，火已经熄灭了，之前被一堆藤蔓掩遮住的路也出现了，在路口旁边的藤蔓树上可以获得柔软的绳子。再从此路过去来到湖边，湖边的藤蔓树也可以获得柔软的绳子。顺着下坡路走来带湖边，发现有个腐朽的木桥，对面有是一个岛，触发做船到达对面的岛。注意在湖边会有鳄鱼出现，不要硬拼采取躲避。做船需要的材料：

圆木9个（砍枯树，2个森林可砍8个，还1个需在营地附近的海边砍）

丈夫木3个（摇树或者在森林中可以拾取）

3根绳子（在通往湖边的路口和湖边的藤蔓树上获得，只有这两个树上的藤蔓可以用来造船）

2根竹子（在之前的密林大原木下面的封闭区域中获得）



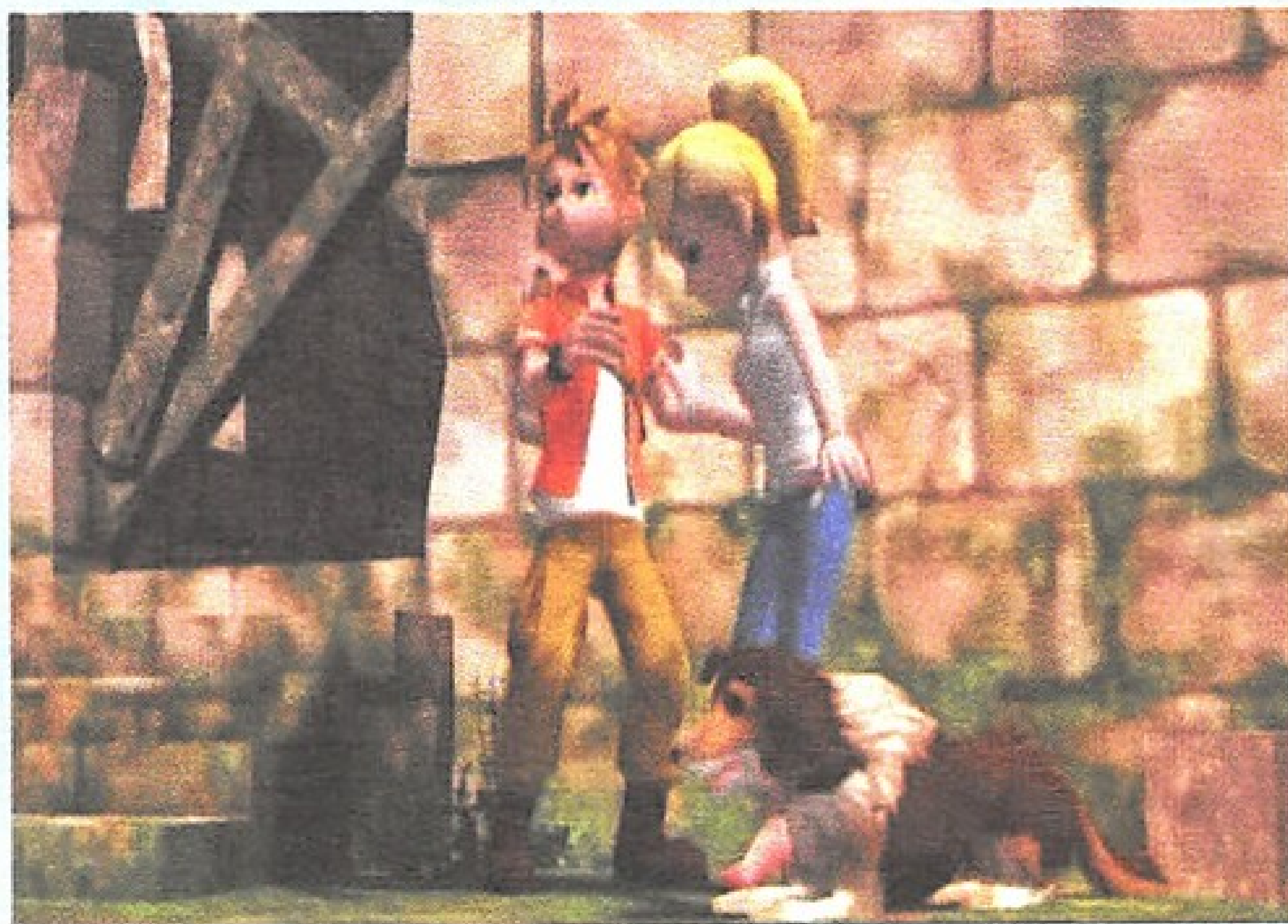
造好船后，划船到达对岸。一上岸就触发剧情，主人公会发现一个奇怪的柱子屹立在岛上，等待剧情发生完整后拾起旁边的柱子，这是后面用来建造新家的材料。

在岛上还有许多新的食物可供采集，并且也可以得到丈夫木。再次调查奇怪的柱子，就会看见柱子上有不同的洞，接着返回绿发男人的营地。在绿发男人的营地外面又回遇见大猩猩，并且它推来了一个石块，上面就放着一个石盘，这就是要镶嵌在刚才那个石碑上的东西。于是触发和猩猩玩节奏游戏，按照猩猩的顺序摇手柄，成功之后获得石盘12（再接着玩可以得香蕉）。进入绿发男人的营地，拾取到一个音乐道具鼓。带着鼓回到密林，在密林的入口处会发现有块石板在闪光，并有上面有个鼓（注意晚上不会出现，只有白天才看的见）。走道石板



处调查，再次触发音乐节奏游戏，这个时候一群狸猫会出现，游戏成功后获得石盘8。（之后再玩会得到柠檬或者葡萄）。返回自己的营地休息，结束一天的生活，准备明天修造房子。

新的一天开始，在密林和森林以及海滩边搜寻建造房屋的材料。需要圆木11个（森林、密林和海滩中砍枯树获得）、丈夫木8个（森林和森林外湖对面的岛上可获得）、柔软的绳子9根、（在森林通往湖的那个路口左边颗树上或者湖边的树上可扯到材料）木板2个（海滩边上拾取得到）、木叶2个（密林中拾取）。房屋成功建造好之后，调查房子出现搬家的提示。然后花费5小时的时间将营地左右家具都运到这里来（注意夜晚不能搬家，并且在搬家的时候主人公需要具备足够的体力，避免体力透支）。搬家完毕，绿发男人和金发美女就会出现在新家中，他们告诉主人公，这个岛是个完全人的岛，随即商量出岛的方法，触发在西海边造船脱离该岛。休息一晚，明天开始造船。



第二天早上会发生地震，随即大家就跑到了海边，调查在海边的木头开始造船。造船的材料需要具备：

圆木10个（森林、密林和海滩中砍枯树获得）

丈夫木2个（森林和森林外湖对面的岛上可获得）

柔软绳子5根（在森林通往湖的那个路口左边颗树上或者湖边的树上可扯到材料）

木板2个（海滩边上拾取得到）

兽皮3张（猎杀狼、野猪等野兽就可以获得）

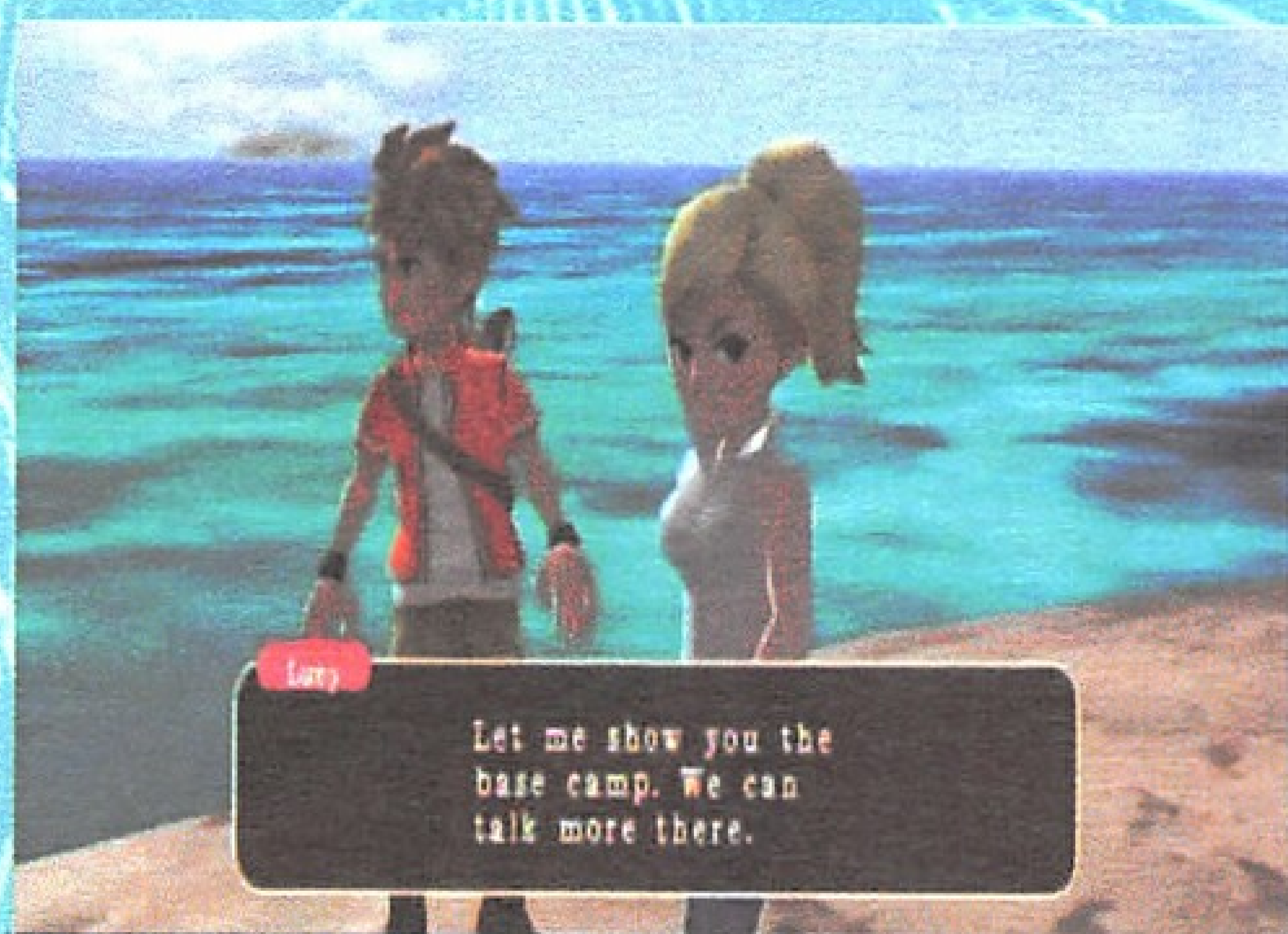
在完成船的前三个步骤后，主人公回家就会触发剧情。女主人在门外面偷听到绿发男人和金发美女在偷偷摸摸的商议着什么，有着不可告人的秘密。再来到造船的地方继续造船，造船成功回到家中，大家会坐到一起商量怎样出航，需要准备些什么材料，然后休息结束一天的生活。



次日早上，女人公发现绿发男人和金发美女私自驾离船只逃跑了，主人公很伤心。在海滩上可以发现一个重要的道具—海贼的金币。然后又去密林和森林搜寻做狼烟台的道具：

台作1：大石2个（第二个岛中获得）、**木棒1个**（第二岛以及密林中都可以拾取）、**树藤2根**（密林中的树藤树上获得）

台作2：木棒1个、**树藤1个**、**树叶1个**（密林中树上掉落的）

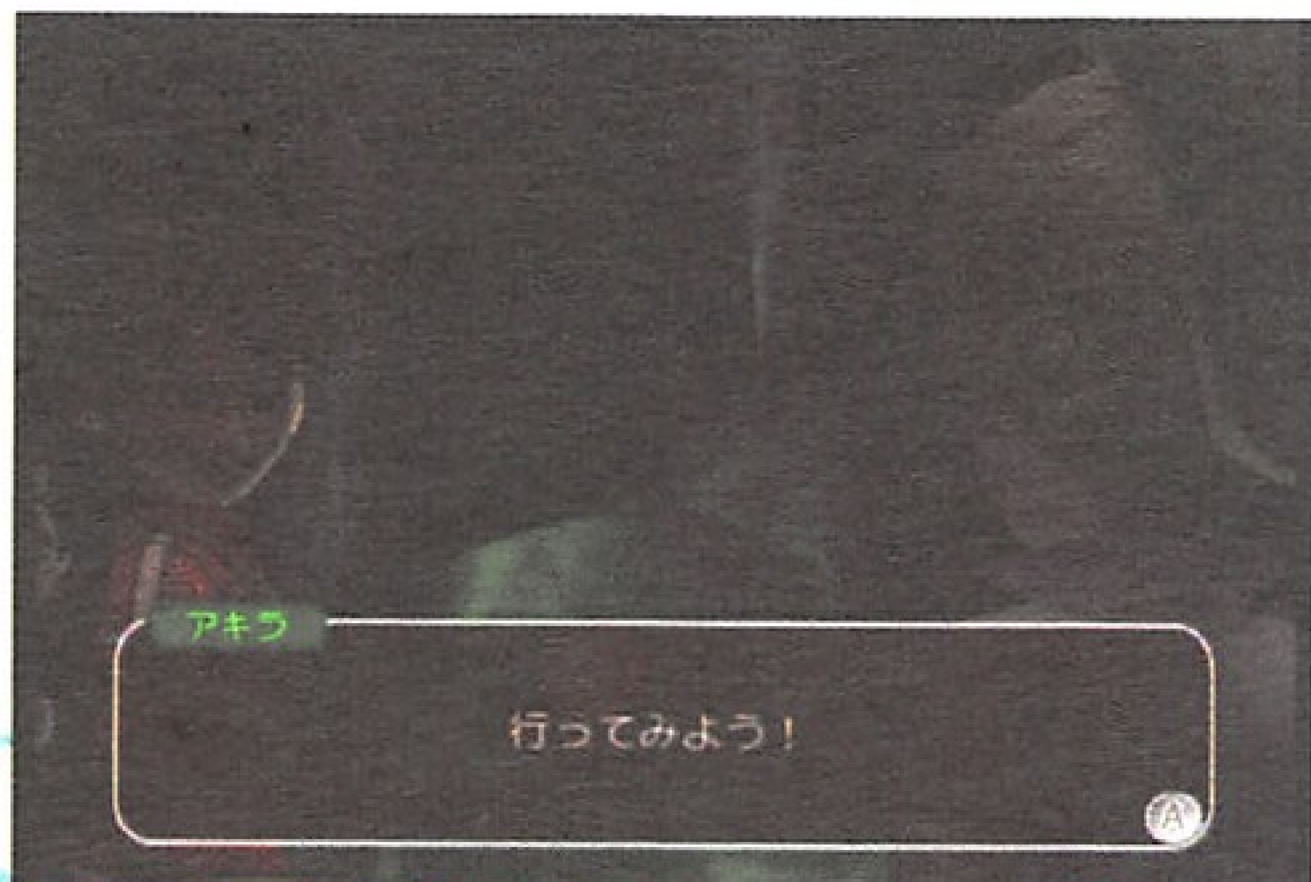




木架1：圆木2个（密林和第二个岛海滩处可获得）、**树藤2个**、**木棒1个**

木架2：木棒2个、**木板1个**（海滩上拾取）

做好之后去往森林，走道森林的中心，不走通往湖边的路，往这个路旁边的一个平台上跑去。在尽头会发现在左边的墙壁上有些许的藤蔓，从这些藤蔓上爬上去。继续在这个平台上前行，走到尽头，在右边又会发现些许藤蔓，从藤蔓上去，就看见一个大山洞，这是由于地震的原因把之前堵在山洞的石头震开了，才得以呈现。此外，在这个平台上会看见野猪，猎杀之获得油脂，触发做火把（杀动物掉的油脂+木枝+竹子便做成）好进洞。



进入洞后，沿途可拾取到小绿色和青色的石头等，触发制作项链。在洞口第1个岔路处朝右边走，走道深处会发现断桥，在断桥的旁边又可以看见紧贴在墙壁的藤蔓，爬上这些藤条就到达了洞外，会发现这里是一个四周都被山围住的区域，在这个平台上会发现一个石块，又可以触发音乐游戏（但是现在还不能进行，因乐器还未搜寻到）。离开这个地方，去往洞的东北方向，走到这个洞的深处便可以找到一个长满青苔的石碑，走进会发现石碑上有个小孔，调查触发剧情。原来之前拾取到的金币可以放在里面，从而打开一个机关，并且会听见一种奇怪的声音。去往洞口的西北方，可以通过洞窟来到北の岬，在海边可以拣到乐器锤子，这个锤子就可去到刚才洞窟里爬藤条上去的那里弹奏，游戏成功可得石板10。走到悬崖边的尽头可以触发在海底搜索的小游戏，游戏成功获得石快11。接着回到爬藤条去洞外的那里可以发现前面的断桥可以通行了。



通过这个洞窟就来到かつてのx，一看这里就知道之前有人居住过。出洞的左边有只巨大蜥蜴，并且在它处发现一个弹奏音乐的石板，由于现在还没乐器不能进行。顺着路线前进，过一个小桥进入前面的洞窟，迎面来的是一个村子的遗迹。在村子里的房间搜寻，在一个房间中可以拾到一个电话，但是由于地势的原因，没有信号，先不管。随即继续搜索，就会看见有个很破的铁门，但是进不去，里面看起来很恐怖。在这个铁门附近可以拾取到乐器笛子，拿上笛子去大蜥蜴处进行音乐游戏，游戏成功获得石板8。往村子的左边搜寻，来到一个破房子处，主人公开始商议在此处再修建一个房子，在商议的途中会有猩猩在偷看，但是主人公未能发现。开始建造房子，需要的材料有：

黑色加工石8个

红色加工石8个

茶色加工石8个



（这些加工石都是在洞窟中挖金黄色水晶而来，挖黄色水晶需要石镐子，用丈夫木+绳子+かたい石‘洞里可找到’做成，并且每个镐子只能挖6个矿，建议多做几个）

圆木3个（かつての× 处可获得）

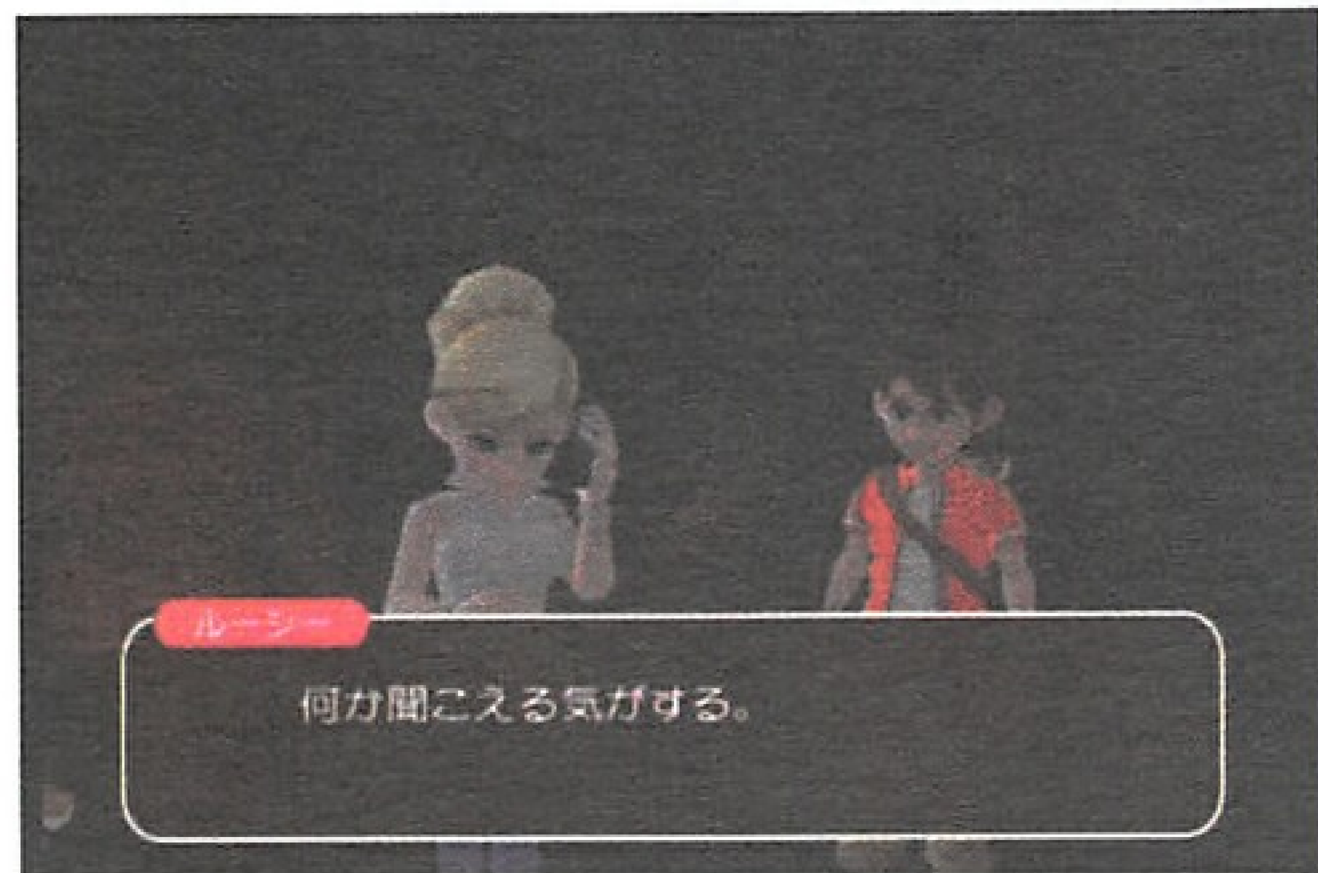
柔软的绳子3个（在森林通往湖的那个路口左边颗树上或者湖边的树上可扯到材料）

丈夫木2个（森林和森林外湖对面的岛上可获得）

房屋建造好之后，在屋里休息一晚上。

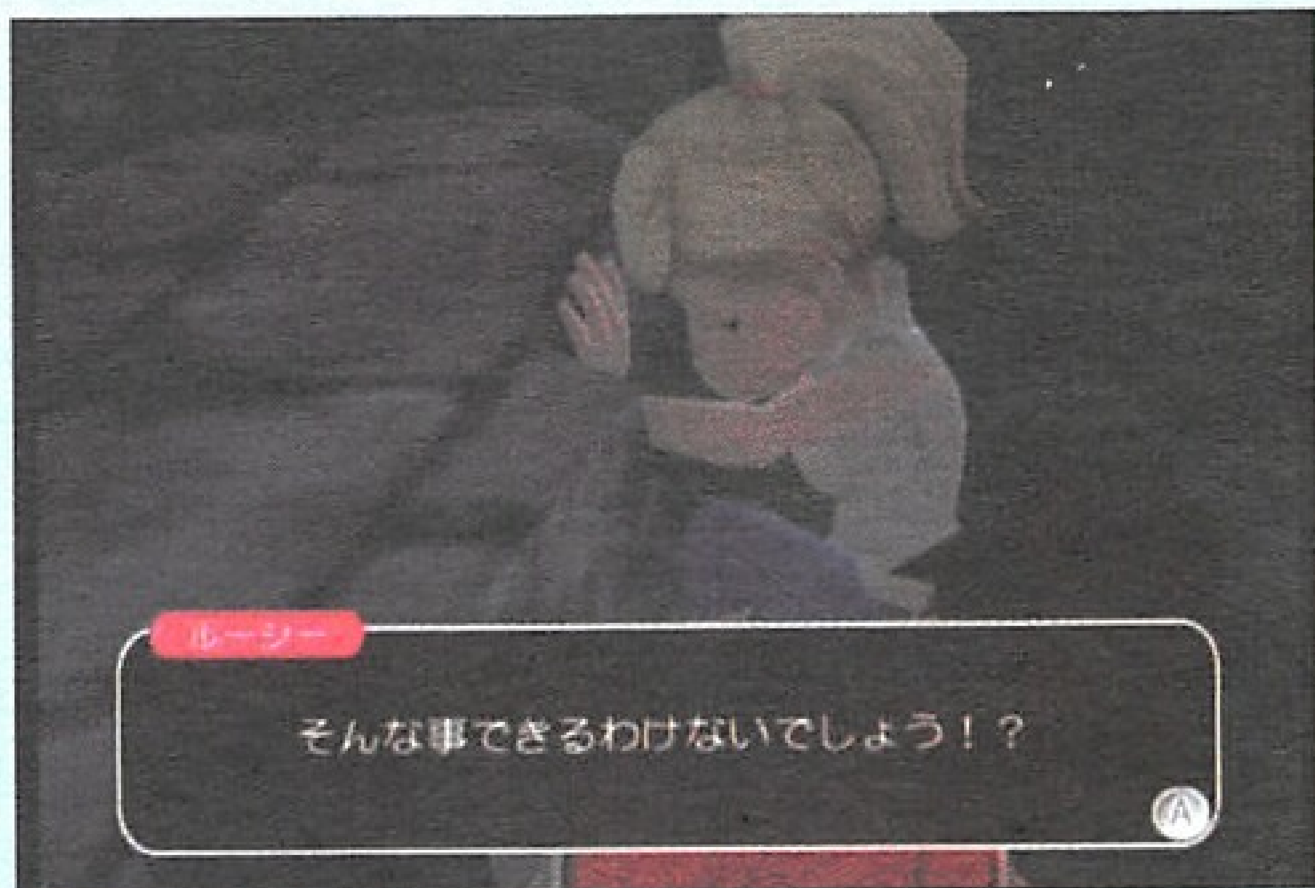
第二天出门就会看见女人公的狗在外面刨地，走过去会看见一个巨大钥匙躺在地面。此时就想起在村子的被锁住的铁门，带着钥匙前往，调查后，钥匙开启了这个铁门，来到了海贼洞窟。

进入洞窟依然是伸手不见五指黑，点火把照明。往洞口的西北方向走去，就能看见瀑布，在瀑布的岩石旁边有藤蔓，踩藤蔓上去通过洞窟后来到一个码头。走到最下面的房间可以搜寻到石盘5，向上走在另外一个房间中可以拾取到石盘4，朝左走去就看见了一艘幽灵船。爬上几个叠加的木板，然后朝左边走，看见了船的桅杆。由桅杆走到船上，进入船舱便能找到石盘6，继续往船的底部走去。在底仓某个箱子里发现个未使用的炸药，此时想起可以用此炸药去炸掉之前山道最高山山顶挡着洞口的那些石头（那是至今还未到达的区域）。下船，去往山顶。这个时候不需要再按照原路返回了。走到码头的最下面，然后绕道幽灵船后面的山洞处，穿过去来到岩之海岸（初始海滩，即遇见



第一次女人公的海滩），将堵在路上的石头推下，并且下去。朝右边走进入路口来到山道，便看见以前推树过独木桥的地方，走过崎岖山路来到山顶，埋好炸药后炸开挡路的石头。

进入山洞就来到了火山口，通过火山口到达山顶，此时之前拾取的电话就派上了用场，通话还没完，一场地震就让电话掉落进岩浆里面了，并且另外一边出路也被岩浆石堵住了，从另外一边出路逃出，此时发现火山即将爆发。在路上会看见一个类似于滑板的石块，两人借助这个道具滑下火山，触发滑板小游戏。



游戏成功之后，主人公就随着滑板掉落在了离村子不远的地方，回到家中，就看见绿发男人在这里，原来是在等待主人公和他一起去幽灵船。这个时候会发生地震，大家就朝幽灵船跑去。在奔跑中，男主人公被一个石块压住，女主人这个时候就开始美女救英雄了，但是力量太小，绿发男人见状也过来帮忙。石块移开，男主人公获救。随即大家随着绿发男人跑道幽灵船处，发现金发美



女也在，就驶离了这个岛。由于慌忙的离开，食物和水都没有准备，大家都快昏过去了，这个时候附近经过的船发现了他们，将他们救出.....

至此一周目结束了，4人都上了报纸的头条，此外看制作人员表时还可以玩音乐节奏游戏。

文/WiiBBS.COM威乐天堂：四月鱼光

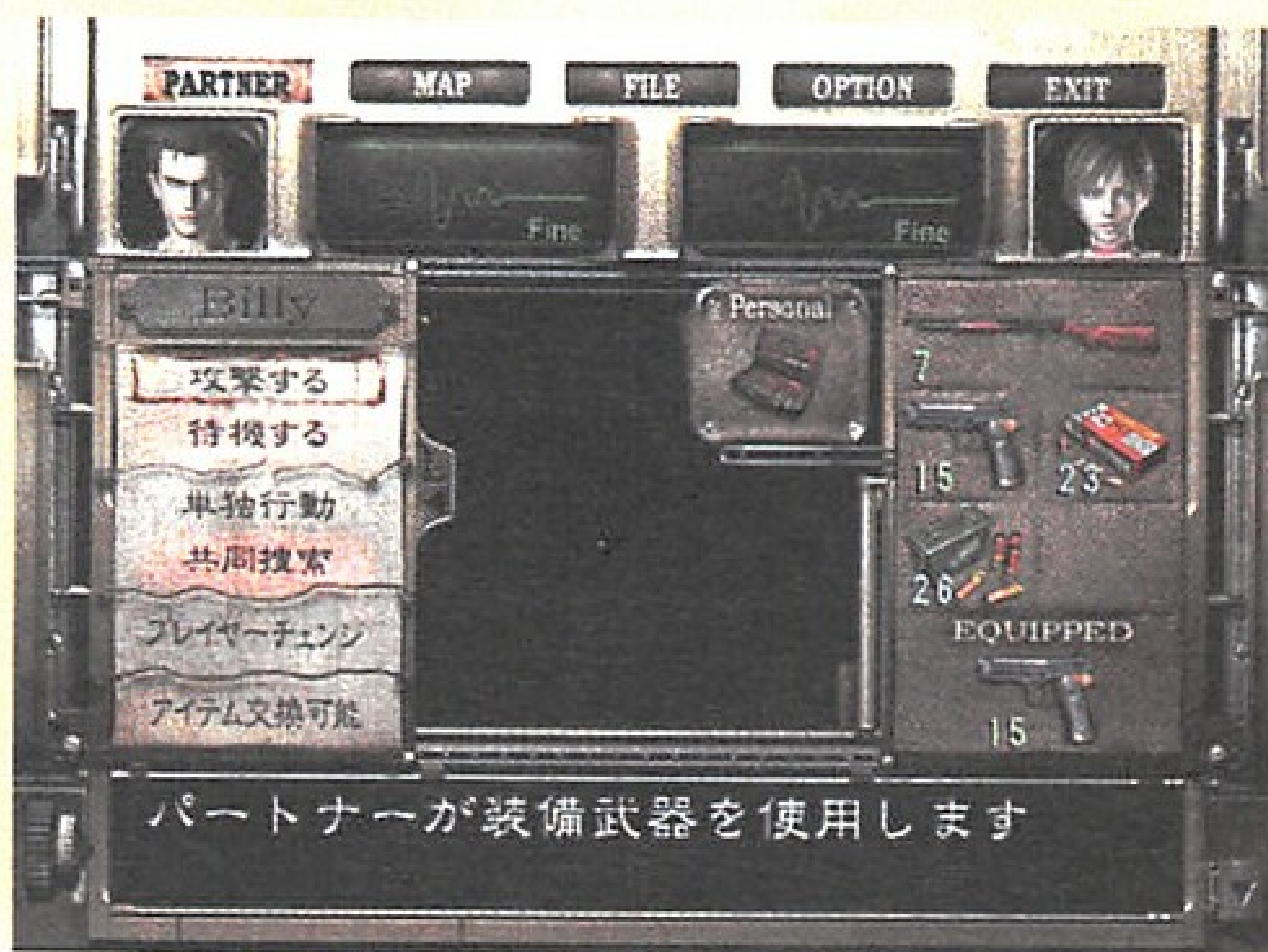


用双截棍寻找过去的恐惧！

双节棍手柄键位说明：	
摇杆	控制角色移动
C	切换瞄准对象
Z	进入跑步状态
十字键	控制副角色移动（在同一房间内时）
A	确定/射击
B	取消/瞄准
+	进入菜单
切换控制角色：	
1	打开地图
2	对副角色下达命令

生化危机0

厂商 CAPCOM
类型 AVG
●2008.7.10●1人用/5040日元●日版



系统介绍 基础知识篇

◆关于角色的体力和状态

游戏中角色的体力没有明确的数值表示，玩家只能通过心电图的跳动强度和颜色来进行判断。当心电图显示绿色并有力的跳动时，代表角色健康且充满活力，角色此时的状态是最好的，行动能力也是最强的；反之当心电图显示黄色甚至红色时，就带表角色已经受伤了，尤其是当心电图显示红色微弱的心跳时，说明人物已经十分危险了。

除此之外游戏中还存在着中毒的设定，当主角被特定的敌人攻击后会有一定概率中毒，当主角中毒后心电图的颜色会变成紫色，而且体力徐徐下降，不过中毒状态最麻烦的莫过于玩家无法通过心电图来判断自己的伤势，所以尽快将中毒状态解决无论何时都是玩家的首要任

务。无论是在受伤状态下还是中毒状态下，主角行动时动作都会变成扶住肚子的痛苦状，其行动能力也会受到影响。

◆关于药品

当玩家因为遭受攻击而奄奄一息或是因为中毒而一筹莫展时，相应的恢复道具就成了广大玩家的福音，游戏中一共准备了三种草药和急救瓶以备大家不时之需，不过玩家只有对症下药才能顺利解除危机，不然只会事倍功半。

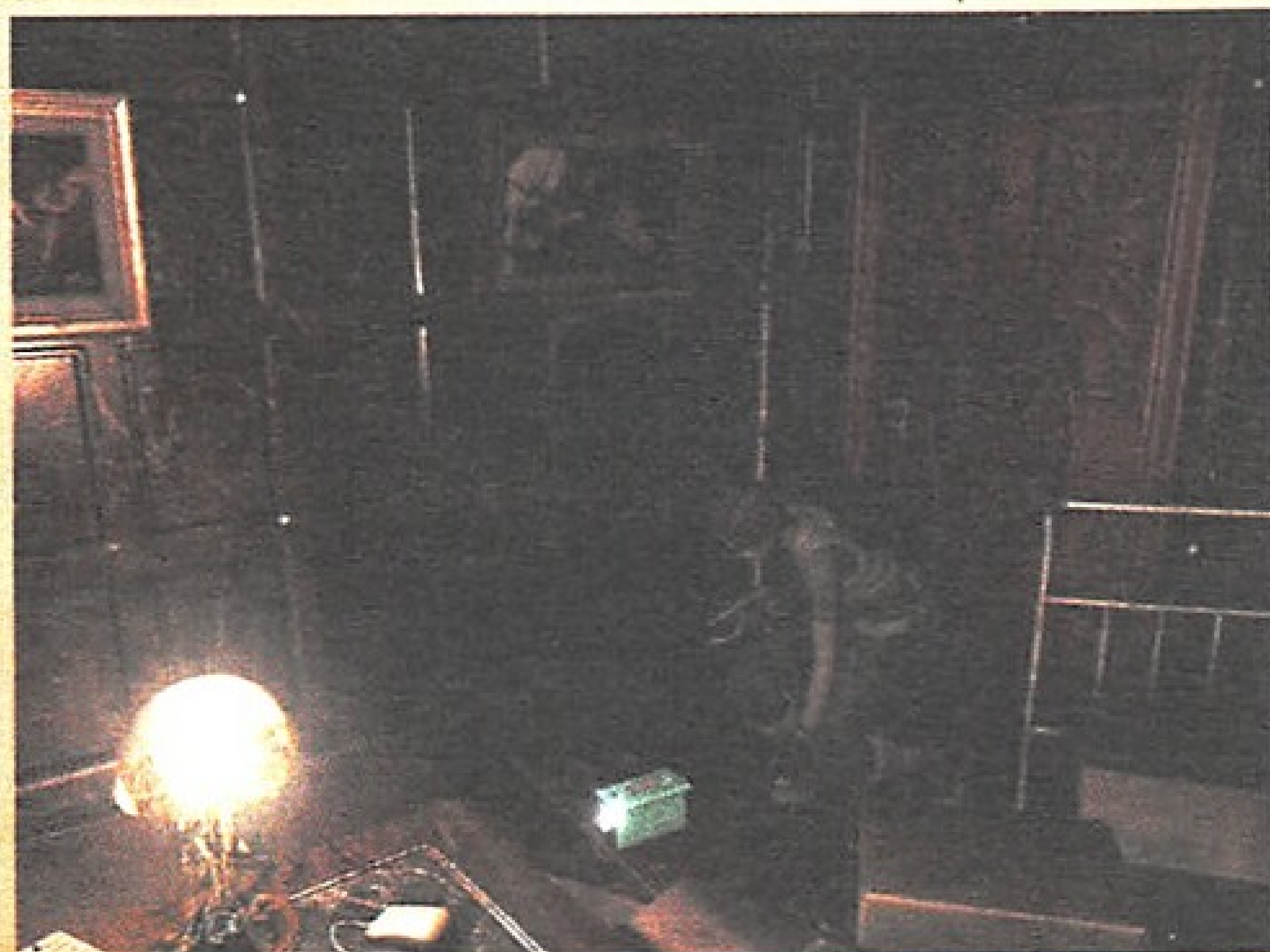
恢复品种类	作用
绿色草药	恢复小部分体力，可以与红色或蓝色草药组合
红色草药	与绿色草药组合后增强恢复效果，无法单独使用
蓝色草药	解除主角的中毒状态，可以与绿色草药或绿+红草药组合
急救瓶	恢复主角的全部体力



◆关于道具箱

本作并没有继承生化危机系列的代表设施“异次元道具箱”，不过这并不影响玩家存放物品，因为游戏中的所有武器、道具，玩家都可以直接就地放置，在游戏菜单中确认物品并选择“置く”后即可将物品放置在脚下，等需要的时候再来取用即可。

此系统虽然真实，但却给玩家带来了一定不便，因为自己将道具随手乱扔而千里迢迢再去找回，是大多数入门玩家的常见问题；笔者在这里建议大家，可以将暂时不用的道具或武器统一放置到某个相对安全的房间，通常拥有打字机的房间都是不错的选择；如果因为不小心而忘记某个道具的存放位置，可以在地图画面按A键来确认寻找，需要注意的是只有是玩家放置的或调查过的物品才会记录在册。



◆双人合作系统



本作的核心系统。双人配合时不但在战斗中可以发挥更强的火力，而且很多谜题也都需要双人配合才能顺利解开；两名主角都拥有自己的特点，玩家只有合理分配才能顺利的攻关。

女主角的最大优点是可以组合草药，而且因为其身材娇小，可以进入某些男主角无法进入的房间或空间，游戏中解迷时也会经常用到女主角的这一特点；不过女主角也有一些比较无奈的弱点，比如对武器的操控能力以及体力方面的薄弱。男主角则弥补了女主角身上的不足：体力高，武器驾驭能力强，能推动女主角无法推动的物体等，而男主角也并非只有一身蛮力，至少钢琴弹得比女主角要好。

游戏进行中时玩家只能控制一名主角，两名主角在同一房间共同行动时另一名主角是由CPU进行操控的，玩家可以通过菜单中“PARTNER”项目的命令来对CPU所操作的角色下达各种指令，也可以直接通过“-”键直接切换主角进行操作；玩家需要注意的是，当两名主角分头行动时，未被玩家操控的主角只能在某房间内待机，不过依然可以通过“-”键即时切换操作对象；虽然待机状态下的另一角色可以保持警戒，但考虑到CPU在操作时的一些问题，玩家还是尽可能的选择一些安全的房间将副角色待机比较好。

◆存档系统

本作的存档系统依然是生化系列特有的存档方式，调查各个房间内放置的打字机即可进行储存记忆，不过前提是玩家持有色带（インクリボン），色带通常都放置在打字机旁，只要玩家稍稍留心即可发现，之后调查打字机就可以存档了。另外需要注意的是，色带的使用次数都是有限制的，肆意浪费可要小心会使游戏无法存档哦。



详细流程攻略

噩梦来袭　惊魂黄道列车

游戏开始后玩家所在的位置是A08，前往A07发生情节并进入战斗；僵尸一共三只，会从两面夹击主角，建议先消灭身后的僵尸，以确保自己不会腹背受敌。前往A04在尽头的尸体身上得到食堂车钥匙，之后进入情节并与两支僵尸犬发生战斗，其中一只僵尸犬有时需要玩家向南移动一下才会出现。

返回A08使用刚才获得的钥匙进入房间A09，剧情后控制主角上楼来到A17，此处会初次遇到水蛭僵尸，不过无需战斗，直接下楼即可触发剧情。剧情后建议玩家比利待机，控制瑞贝卡从A17尽头窗外的梯子爬到列车顶部；将电线接好后再次出现剧情，瑞贝卡掉落至A18；搜索房间内部后获得车掌室钥匙，然后通过房间角落的传送装置将钥匙送出。此时再控制比利前往A10，在拐角尽头拿到瑞贝卡送出的钥匙，然后前往列车另一端的车掌室A03。

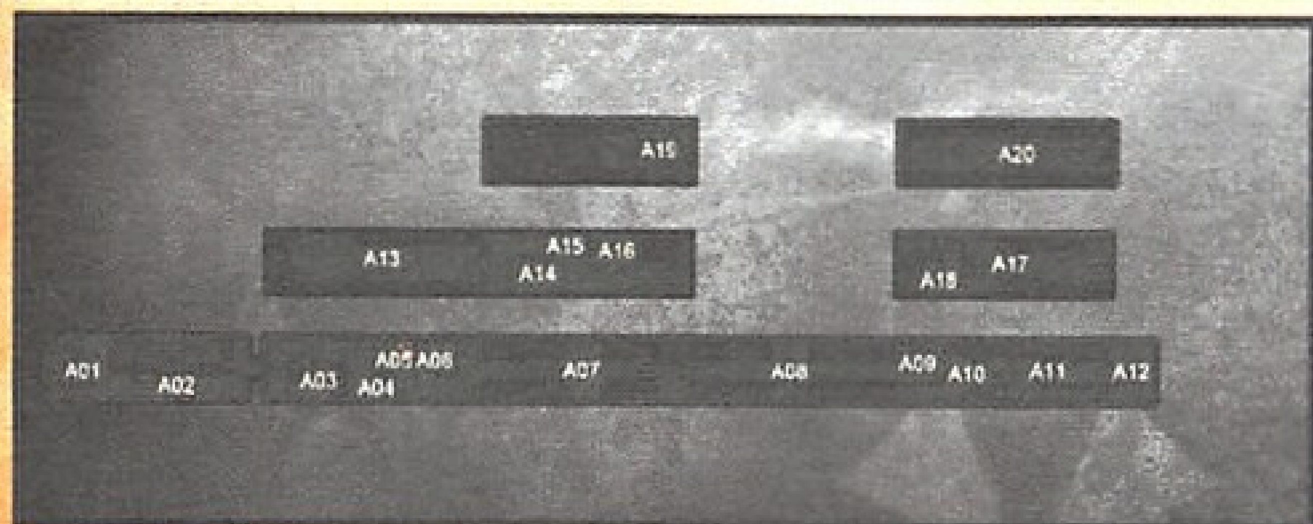
在车掌室内调查壁橱获得皮包并按下门后的开关放下梯子，通过梯子来到二楼酒吧A13房间，出门在A15的小车架上获得剧情道具锥子，之后前往A14获得两发装的猎枪，做好准备后返回A13进入BOSS战。

BOSS战： 玩家可以使用刚刚得到的猎枪来进行战斗，举枪时应尽量向下瞄准，只要成功击中BOSS，BOSS就会向后疾退；将猎枪子弹数量打完之后，玩家需要再用手枪进行战斗，依然攻击BOSS的头部即可；战斗的整体难度不高，但由于猎枪只有两发子弹的装填量，所以还需要玩家多多留心。

战斗胜利后调查房间获得铁钩。返回A10将锥子传送给瑞贝卡，如此瑞贝卡就可以用锥子撬开房间离开了。与比利合流后用BOSS战后获得的铁钩撬开A10墙角的铁盖子，进入A11消灭两只僵尸犬后搜索房间获得金色环，接下来前往车尾部A12。

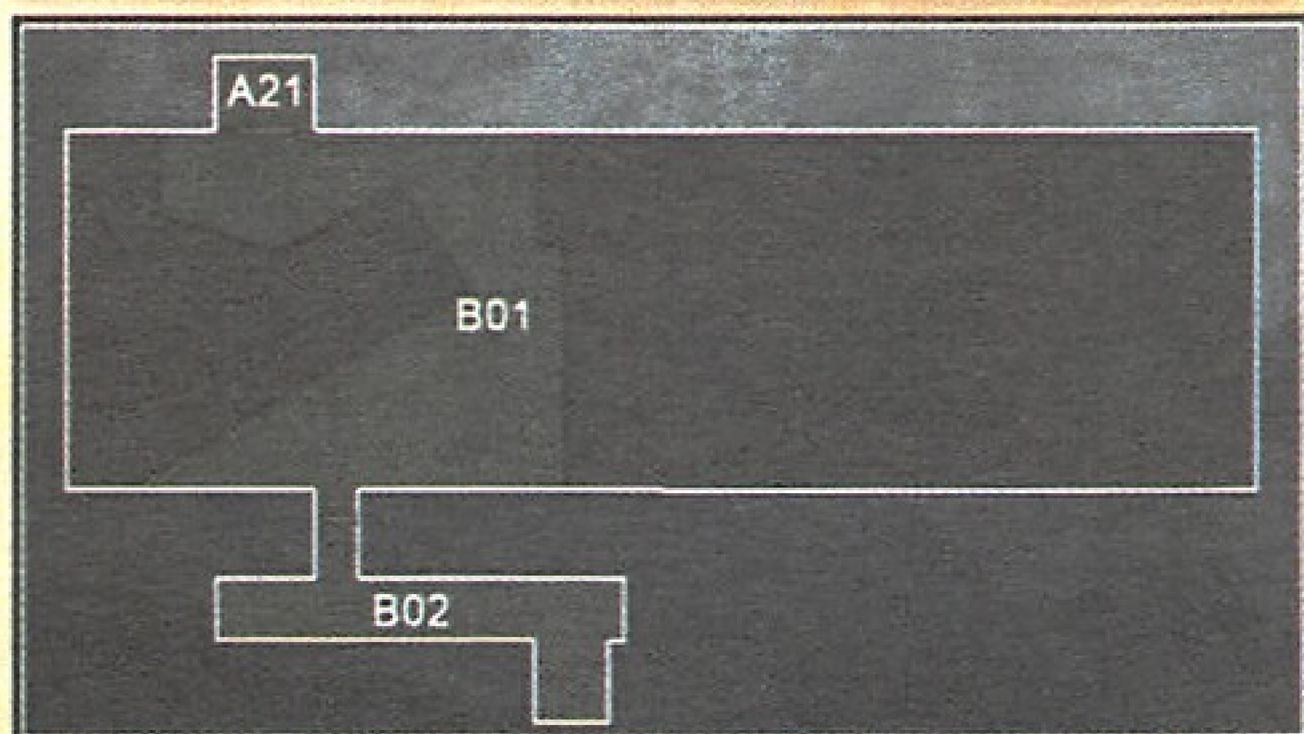
在车尾部操控一名角色按住开关，然后由另一名角色取下绳索枪；返回A07在东侧的窗口使用刚刚获得的绳索枪，途中经过A10时，冰箱内的僵尸会破门而出；控制一名角色爬上列车顶部，从车顶的破损处跳落至A16房间，在房间内取得饰品盒，调查饰品盒后取得里面的银色环；将金色环和银色环与在车掌室获得的皮箱组合，打开皮箱后得到磁卡，此时就可以前往列车车头A01了。

在驾驶室结束情节后选择一人留守，然后另一人移动至车尾部A12启动开关，离开驾驶室时不要忘记拿着仪表盘上的磁卡；往回移动时走二楼比较安全，而在车尾部启动开关的时候，需要输入10次1-9的任意数字，输入数字相加的和为提示数字即可通过；成功输入数字后在车头待机的主角也需要按照同样方法输入数字，但由于缺少输入时的提示数字，所以难度有所增高。输入数字的时候是有时间限制的，如果不能在规定时间之内完成，就会造成车毁人亡的结果。在成功输入密码之后，列车的刹车装置被启动，但是由于惯性巨大，所以它还是撞进了车站（说起来这一点和3代的剧情还是挺相似的）。瑞贝卡和比利安全脱险，来到了黄道列车的终点站——伞公司的秘密干部养成所，在这里，故事将继续下去。





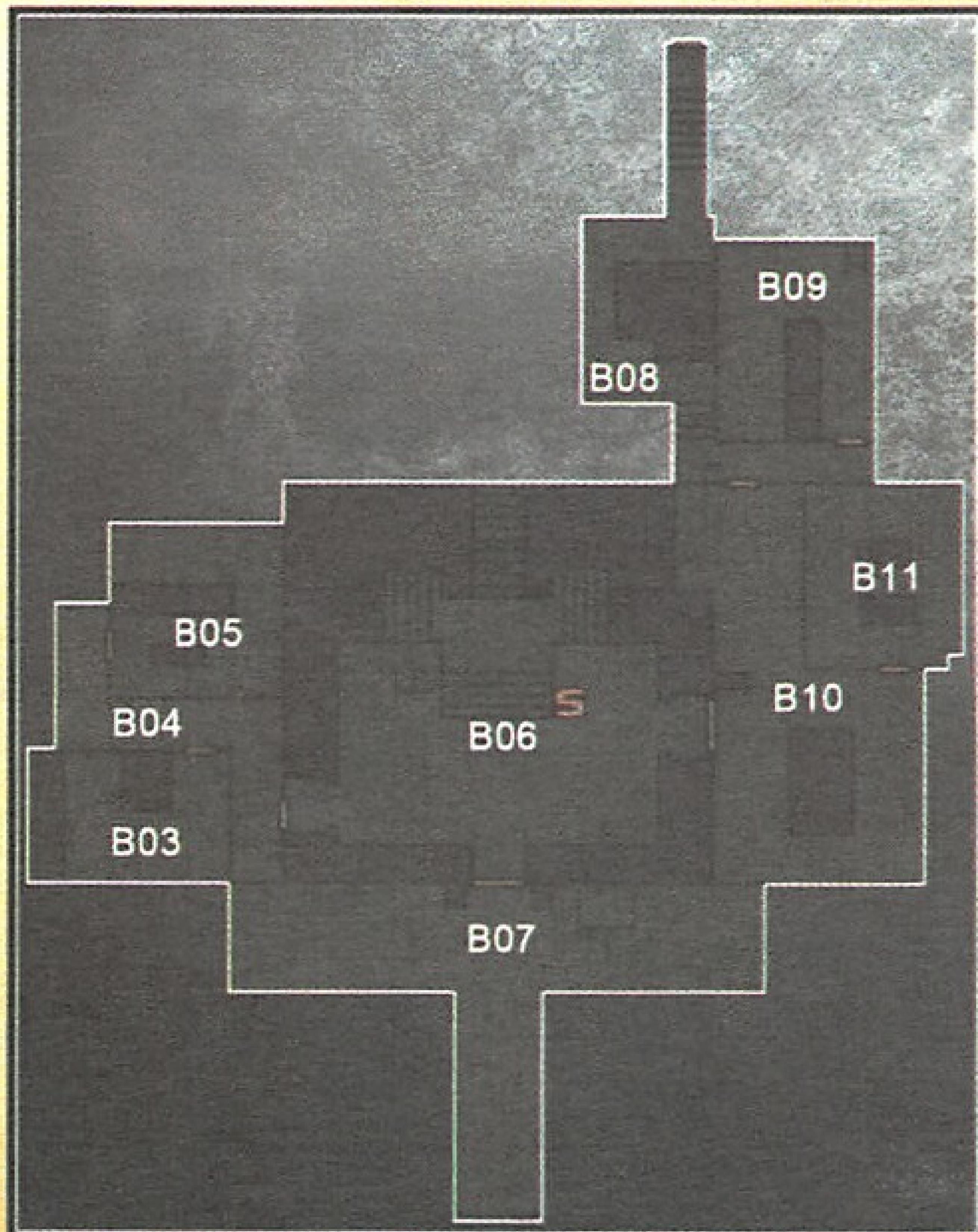
秘密潜入 探索洋馆之谜



剧情结束后玩家所在位置为B01，之前列车上玩家所收集的道具散落了一地，玩家在开始整理前要注意先解决周围的僵尸；整理好后道具后从下水道来到B06，由于绳索枪将来还有很多地方的需要用到，所以请直接带到B06，省得将来再跑冤枉路。

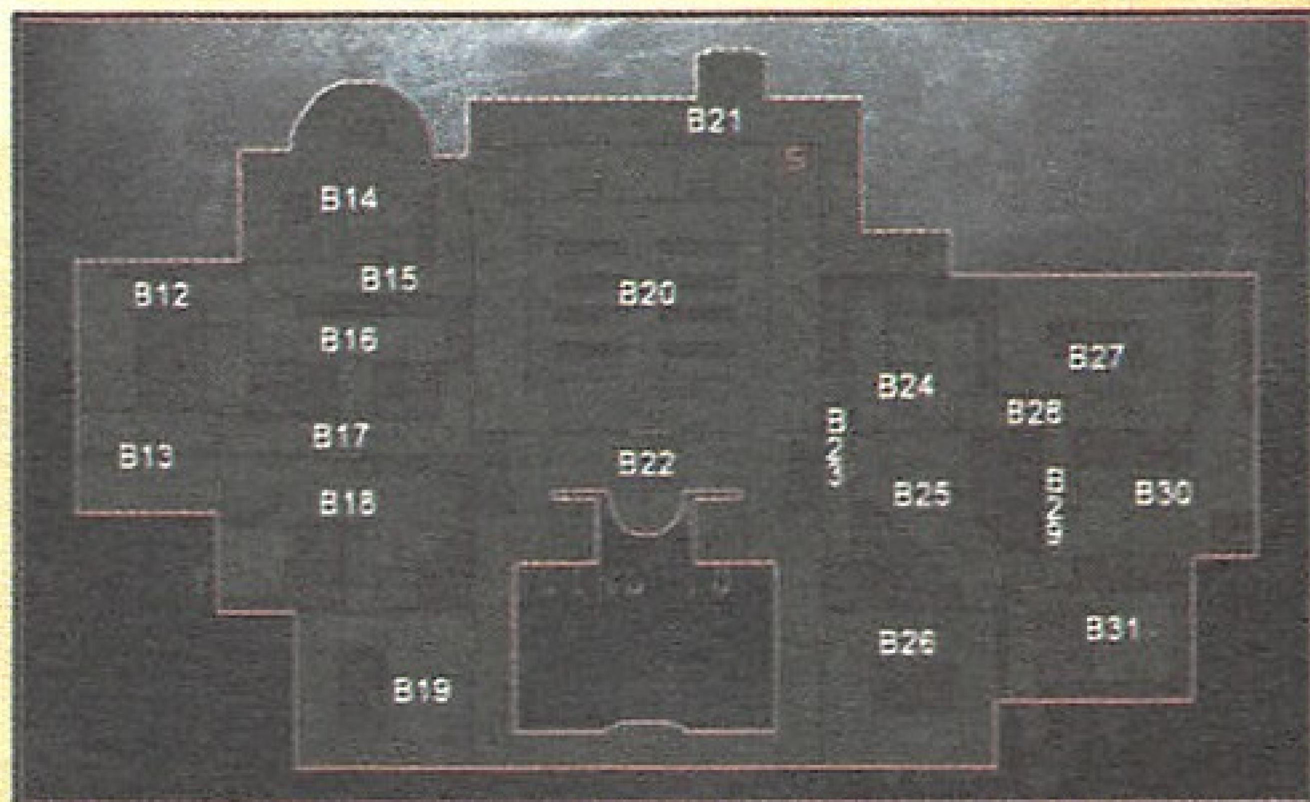
到达B06后玩家可以先把一些暂时没用的道具放下，然后通过B10、B08来到B09，在此处获得黑色天使像以及七发装的散弹枪；之后爬上梯子顺着B21、B20、B22来到B19，在窗边的柜子中获得摇杆把手后会出现情节乌鸦突入，不过玩家只要直接离开就行了。

接下来二人一起通过B20、B17来到B18，搜索获得幻灯片A后对着升降机旁的摇把使用刚才获得的把手，控制瑞贝卡站在升降机上待机，而比利摇动把手将瑞贝卡送到B33，此时B33会出现两只爬虫，控制瑞贝卡将其消灭即可；继续前进来到B34，从东侧的楼梯下去打开通往B22

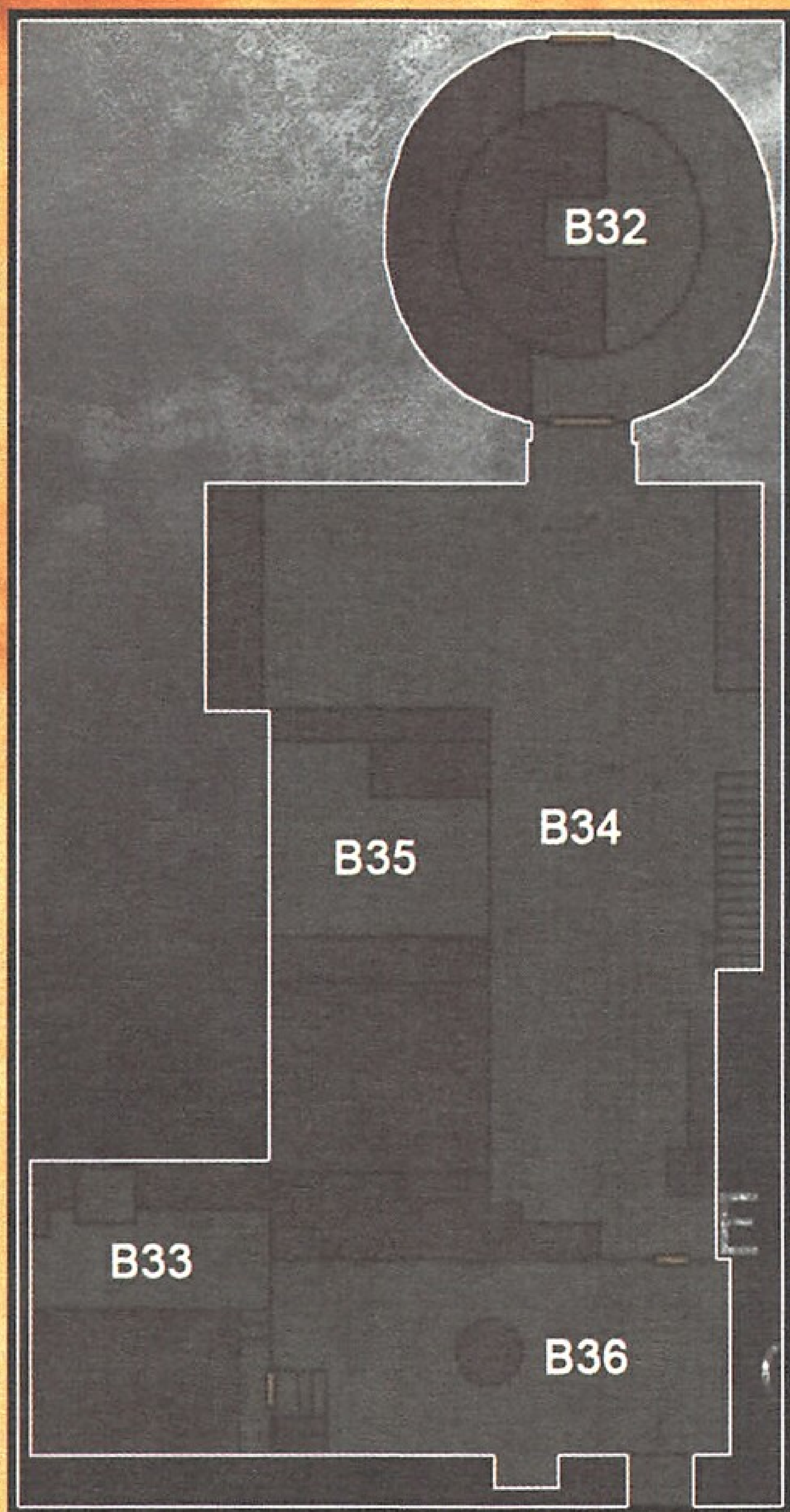


的单向门，如此就可以控制比利过来跟瑞贝卡在B23合流了。

二人合流后进入B25，消灭两只爬虫后调查周围可以获得榴弹炮、散弹枪子弹以及白色天使像，返回B23通过楼梯回到B34，控制比利摇动开关后切换操控瑞贝卡，从梯子下到B35，取得火之钥匙后进入BOSS战。



BOSS战：同样是十分简单的一场战斗。BOSS移动时，玩家只要控制比利来回移动躲避即可，待其停下时就用手上的高威力武器猛轰，只要如此过上几个回合就可以轻松将其消灭。成功将瑞贝卡救下后，就可以前往一楼的B11房间了。使用火之钥匙进入B11，调查房间获得打火机油，将其与比利的打火机组合；控制比利再次前往B18，使用组合好的打火机将西面门旁的壁灯点亮，成功进入B13房间后，在B13内的高台上推动书架可以获得GOOD之书，在菜单中调查书的内部获得白色天使像的翅膀；离开B18进入B12房间，将房间里的小桌子推到鹿头装饰物下，操作角落里的开关打开电灯后就可以站在小桌子上拿取装饰鹿头上的分针了。控制一名主角带着分针，通过B22、B23、B34、B36前往B33房间，对着钟表使用道具后再把时间调整至8点15分，在钟声敲过之后，B26、B05的房门解锁；返回二楼大厅B22并进入B26，调查壁炉上方获得幻灯片B，离开后再前往B05，路过B04走廊时可以进入B03的洗手间调查一下，里面有一些道具，需要注意的是当玩家准备离开B03的时候会出现水蛭僵尸，不过直接跑出去就行了；来到B05对幻灯机使用之前获得的两张幻灯片，播放之后得到磁盘道具；当玩家路过B04走廊返回大厅的时候，B04也会出现一只水蛭僵尸，同样无视直接跑回大厅即可。上楼进入会议室B20，在主席台的电脑前使用刚刚获得的磁盘，根据电脑给出的提示按下会议室内相应位置的开关即可开启新的道路，电脑提示的两位字母是随

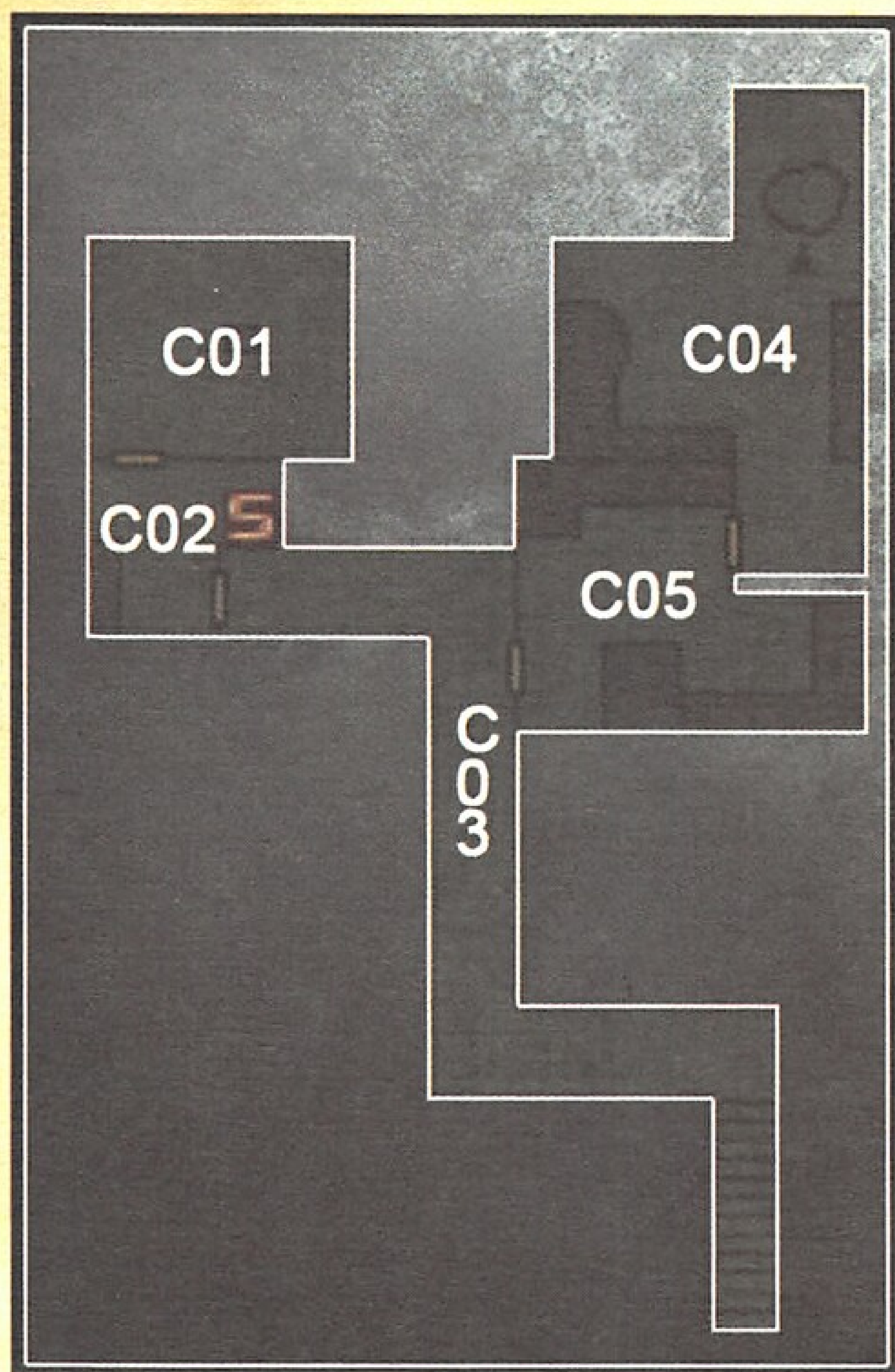


机的，玩家之前获得磁盘同时获得的“マイクロフィルムの画像”上面，标示了会议室内各个座位前的开关所代表的字母，玩家只要让两名主角分别站在电脑提示的开关前，顺序并连贯的按下开关即可；“マイクロフィルムの画像”的正上方对应主席台方向。

直接从B20进入旁边新打开的通路B15；在B14房间内，将地面上的象棋推成与桌子上的棋盘布局相同后即可触动开关，得到EVIL之书后依然调查书的内部，获得黑色天使像的翅膀；B16房间角落的药瓶需要瑞贝卡调查才能采集，采集后的药品会自动放置于瑞贝卡的药箱里，千万记得保留一份。

惊心动魄 大战变异生物

将天使像的翅膀与它们相应的躯干组合后，前往二楼大厅B22将它们放置在天平上，放置完毕后在大厅楼梯的拐角处出现新的道路。控制二人一同深入至牢房C01处，沿途C03处的三只蜘蛛建议消灭，而C02房间的各种道具则尽量收集，因为开始营救瑞贝卡后就不会再回来了。将瑞贝卡送入C01的通风口，瑞贝卡直接来到C04房间，切换回比利，移动至C05房间的门口待机，然后再切换回瑞贝卡，调查拐角处的机关顺序输入“上、上、下、上、上”恢复电源，成功

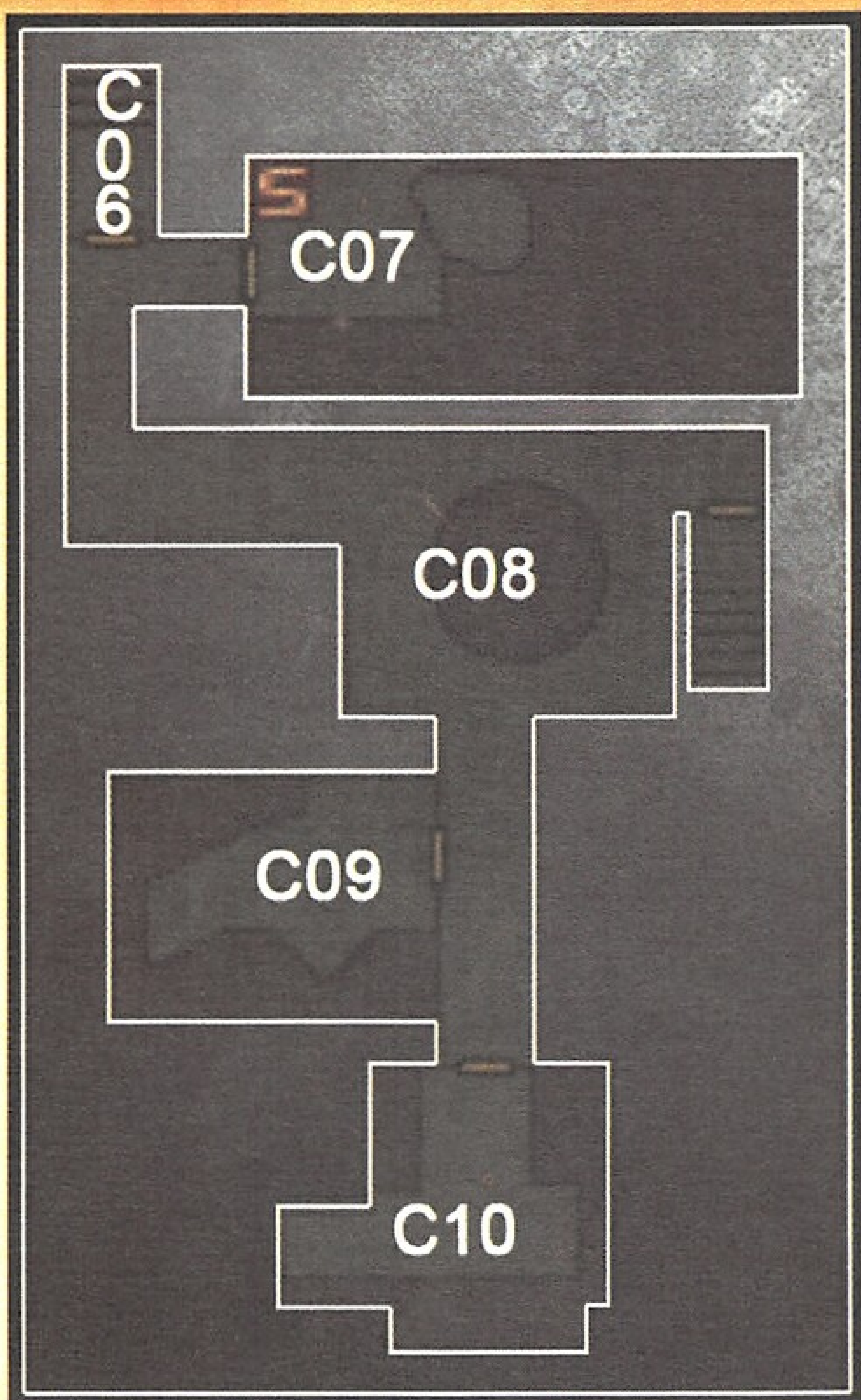


恢复电源之后进入剧情，同时瑞贝卡陷入危机。

玩家此时需要操控比利营救瑞贝卡，先进入C05取得补给，然后直接按照C03、B06、B10、B08、C08的移动顺序来到C07房间即可救出瑞贝卡，其中B10会有大量僵尸，而C08则有三只猩猩，玩家还需谨慎行事。

顺利与瑞贝卡合流后，在C08用打火机按照“鹿>狼>马>虎>蛇>鹰”的顺序点燃雕像打开暗门，随后进入C09房间拿取忠诚的石板；另一房间C10有一份文件，但却有相当多的僵尸，没有特别爱好的玩家就不要光顾了，调查结束后两名主角从C06离开。

进入C14房间，解决两只爬虫后从箱子上拾取壁橱钥匙；再前往C12，对着壁橱使用刚刚获得的钥匙，打开壁橱后发现手提箱，在菜单中



调查手提箱并输入密码385可以获得手枪强化配件，直接与二人的任意一把手枪组合即可进行手枪强化，强化后的手枪威力变强，连射性能变强，而且偶尔还会出现一击爆头的会心一击。

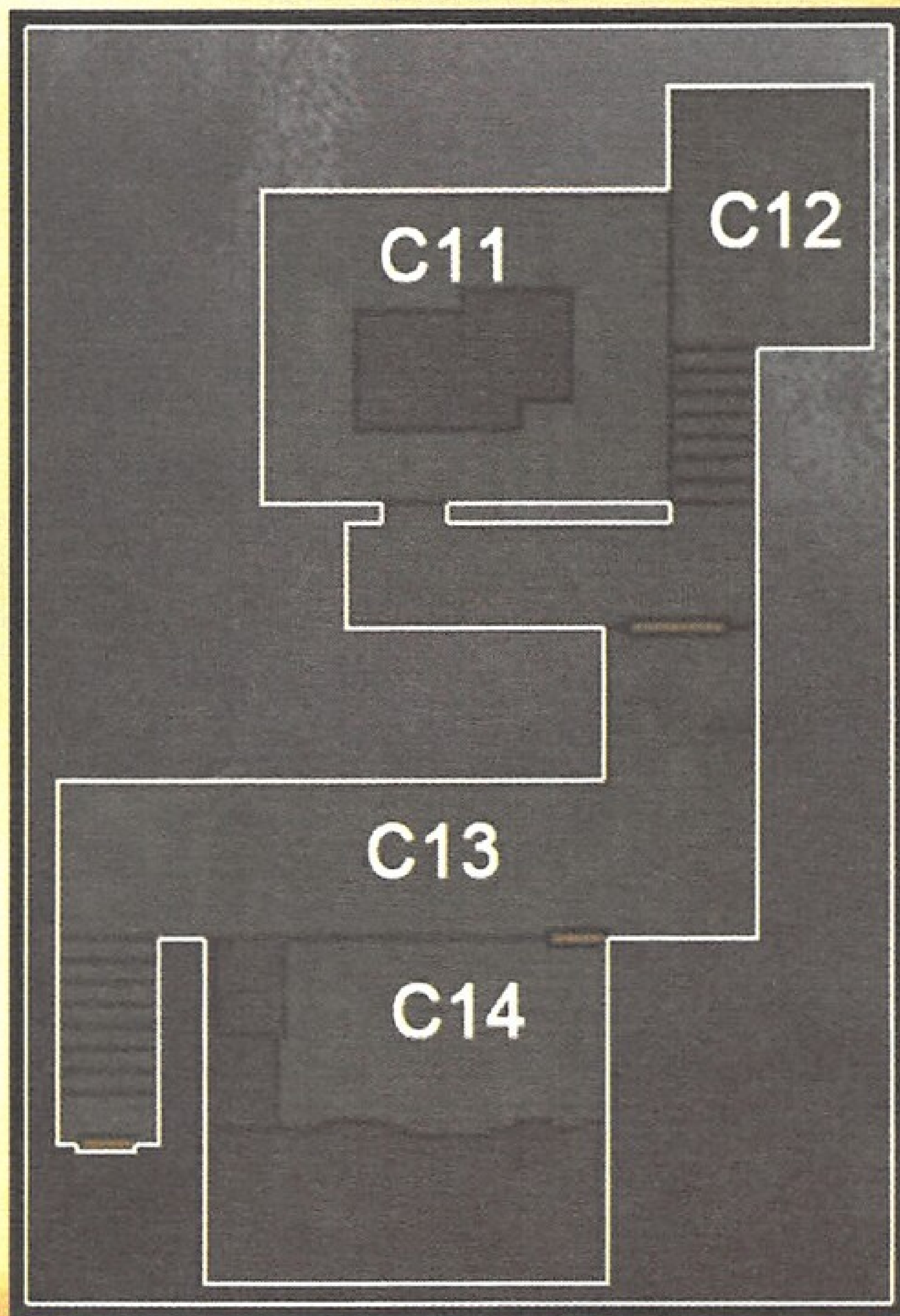
控制比利则进入C11，而瑞贝卡则留在武器库操作开关，按照“左、右、右”的顺序操作即可让比利顺利深入至开关处（每操作开关一次，比利就向西北方移动一次）；调查开关后出现两只猎杀者，将其击毙后拣起水之钥匙，此时即可返回养成所大厅开启B29房间了。

从大厅上楼来到B25，使用在养成所地下获得的水之钥匙进入B29，进入B29后先不要往深处走，转身进入B31，在B31房间内有一只水蛭僵尸，不过玩家可以不用理会他，直接跑到房间的东侧拿走万用把手即可。回到B29还没有结束，这里也有一只水蛭僵尸，由于接下来要在B30跟瑞贝卡配合解谜，所以为了瑞贝卡的安全着想还是把它灭了吧。让二人一同进入B30，先控制比利弹琴，打开暗门后控制瑞贝卡独自进入，取得蓄电池的同时暗门也会关闭，不过只要再让比利弹一次琴就能帮助瑞贝卡离开。



离开B30再前往B28走廊，建议先进入走廊东侧的B27，在房间里面的操作台上使用在B31获得的万用把手，可以得到服从之石板；之后再进入B24，该房间内都是补给品，需要注意的是当玩家离开B24房间时B28走廊会出现水蛭僵尸，由于不会再回此房间，或战或走就随玩家的喜好了。

带着在B30取得的蓄电池，前往前门B07，把蓄电池安置在凹槽内启动电梯，然后将电梯上的木箱推到正门前的石柱旁，踏着木箱调查石柱即可获得最后一块石板。此时玩家最好整理一下物品，留下一些重要的东西，如强力的武器、回复道具，以及必须的弹药等等，准备离开养成所（将来还有机会通过A21回来）；必须带上的东西有绳索枪和三块石板（因为这些东西关系到剧情进展）。之后两名主角一同前往B32，在B32将石板全部放置好后出现情节（此后与B32连接的房间变为B21）。

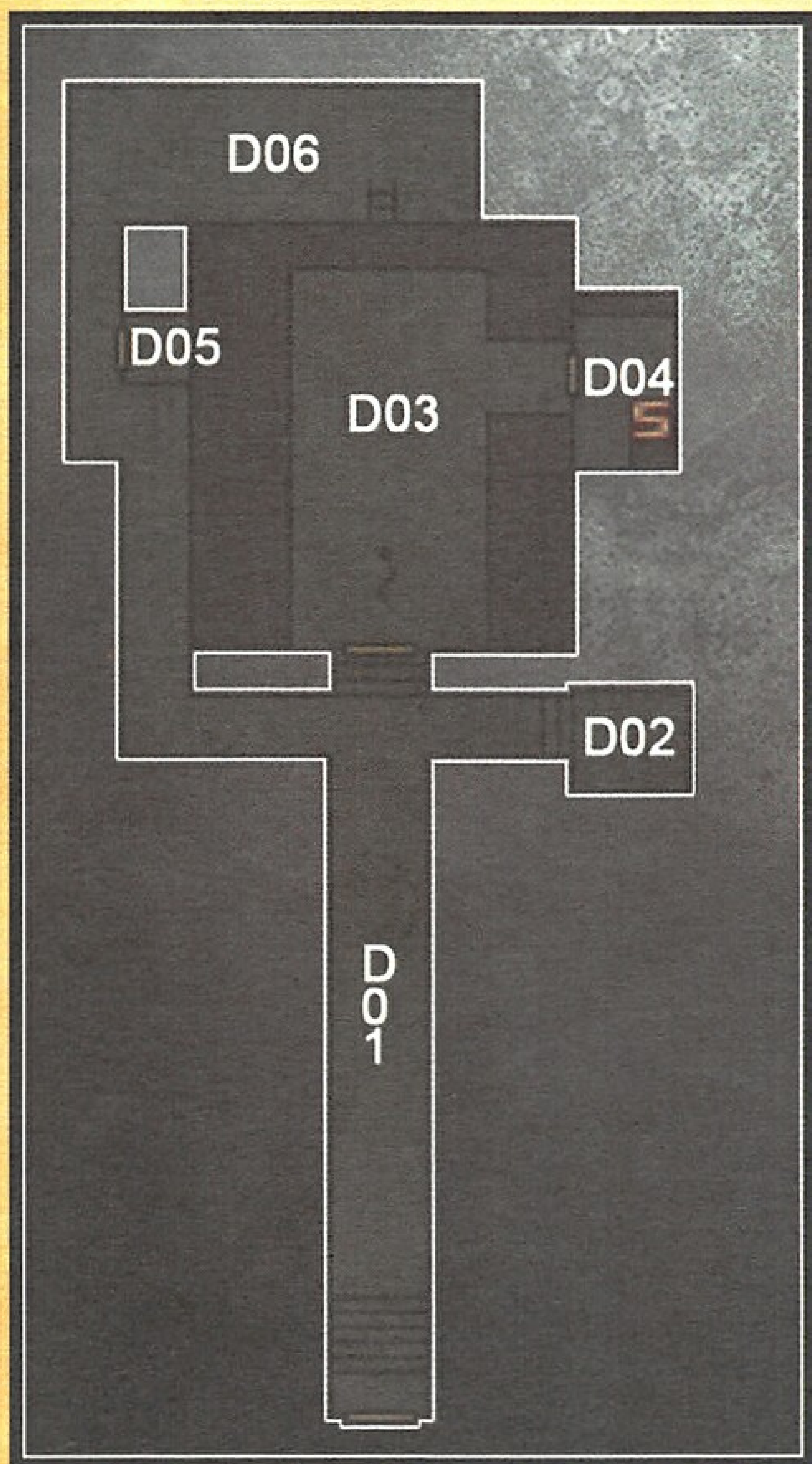


抽丝剥茧 揭开重重谜团

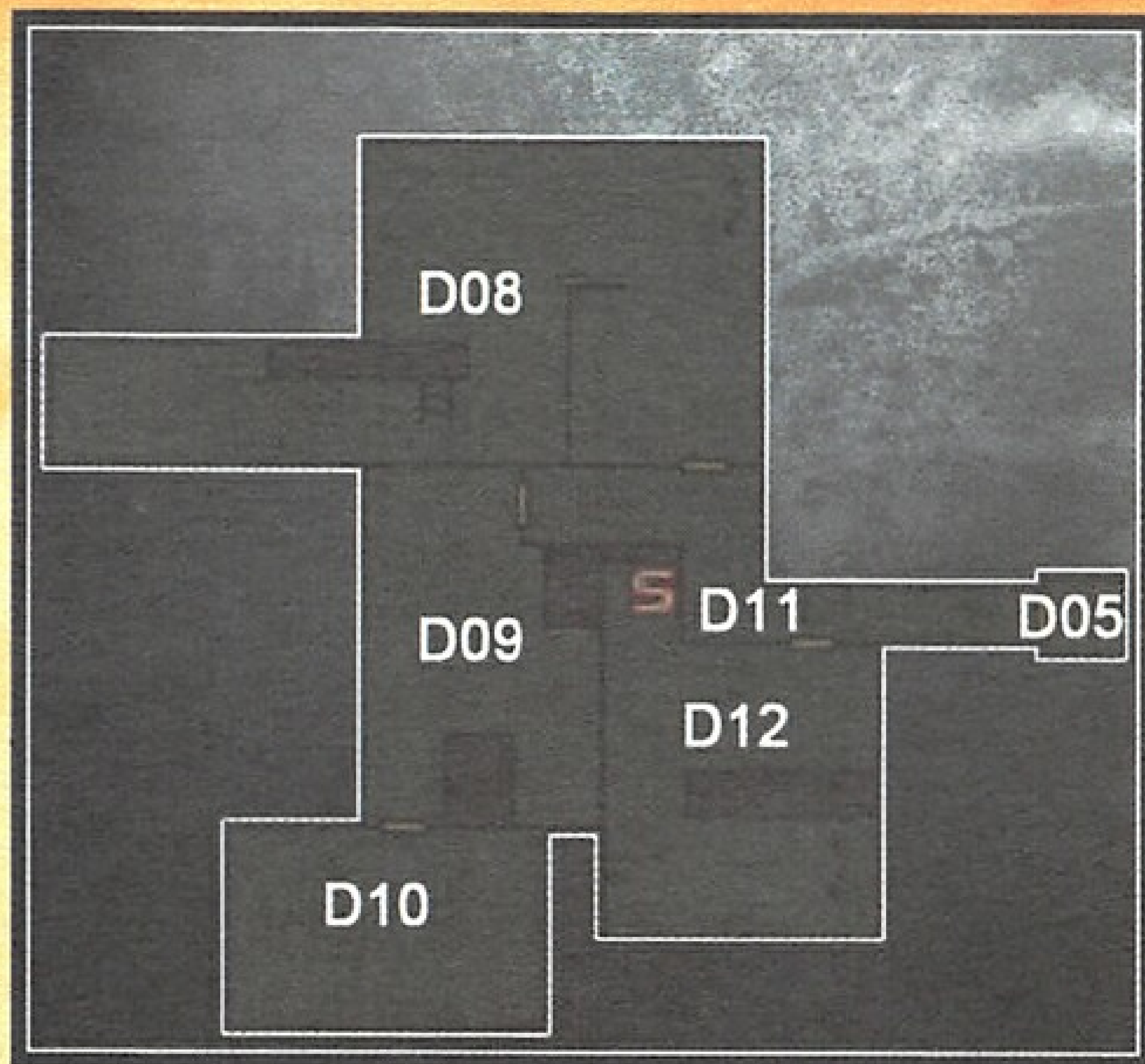
情节结束后向研究所D01方向前进，控制一名角色站在D02的一角石板上（建议瑞贝卡），然后另一名同伴进入研究所内D03，在D04做好万全的准备后，离开D04路过D03时进入BOSS战。

BOSS战：BOSS的体力其实很少，只不过很难命中而已，玩家可以选择在其接近主角攻击的时候进行还击，散弹枪和榴弹炮都可以直接打出它的硬直。待其体力消耗大约一半后，会出现一些小蝙蝠骚扰玩家，玩家可以无视小蝙蝠，只要再坚持一段时间即可获得胜利。

BOSS战结束后，站在D03BOSS刚刚进入的天窗下使用绳索枪，从房顶另一侧下楼后来到D06，调查梯子旁边的电闸给电梯送电，打开小院的反向门跟另一位主角会合后乘坐D05电梯进入研究所内部。



进入研究所内部后，控制一名主角在D12使用绳索枪来到上层；如果瑞贝卡之前在B16获得的绿色药剂依然健在的话，这里推荐让比利上



楼。上楼后来到D20，房间内培养瓶的小巷内有一个必须取得的剧情道具，不过在该道具的前方有一只水蛭僵尸，如果玩家心理素质够好，完全可以无视它直取道具。

在D19按动墙上的开关将石门升起，新道路出现的同时也出现了一只水蛭僵尸，先不用理会这只水蛭僵尸，玩家先前往D13将刚才获得水蛭密封罐传送给在下层D12待机的瑞贝卡；瑞贝卡拿到道具后出门灭掉水蛭僵尸（如果没有合适的武器，可以让比利把D16的汽油瓶送下来），并且调查D11的药品瓶取样，与之前获得的绿色药品调和后获得剥离剂，再将剥离剂与水蛭密封罐组合可以获得水蛭标本，如此就可以利用该道具进入D09房间了；如果玩家手上恰好没有绿色药品，无法调和出剥离剂，那只能独自返回B16重新取样了；再如果玩家是用瑞贝卡到的上层，那么直接通过D18和D13的药品就能调制出剥离剂，之后把去掉罐子的标本传给比利就可以继续进行了；成功使用剥离剂将标本取出后，千万不要忘记再对红色药品取样备份，将来还会用到。

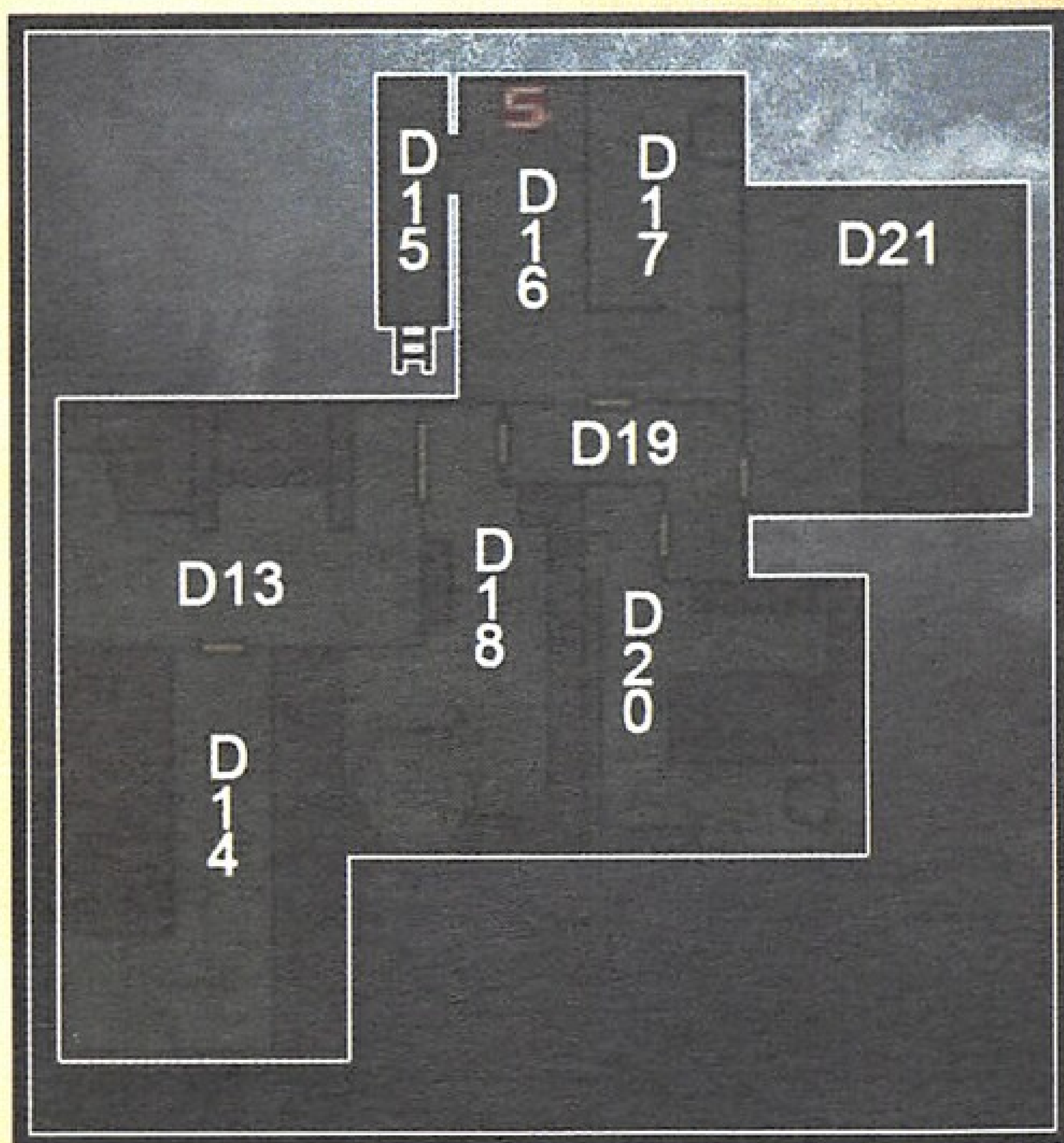
在D09 房间可以获得启动缆车必须的剧情道具，而D10则可以取得进入上层D14房间必须的另一块标本。将标本传送给二楼的主角并控制其进入D14房间，获得的道具在D18房间使用即可抽掉密封室的毒气，进入密封式拾取钥匙时需要注意周围的僵尸会复活，不过只要玩家手脚够快，可以在僵尸爬起之前离开；另外需要注意的是，在D18的僵尸复活的同时，楼下D12的僵尸也会复活，如果另一个同伴在该房间待机，就要提前注意了。

利用在D18获得的钥匙打开D21房间的屋门，

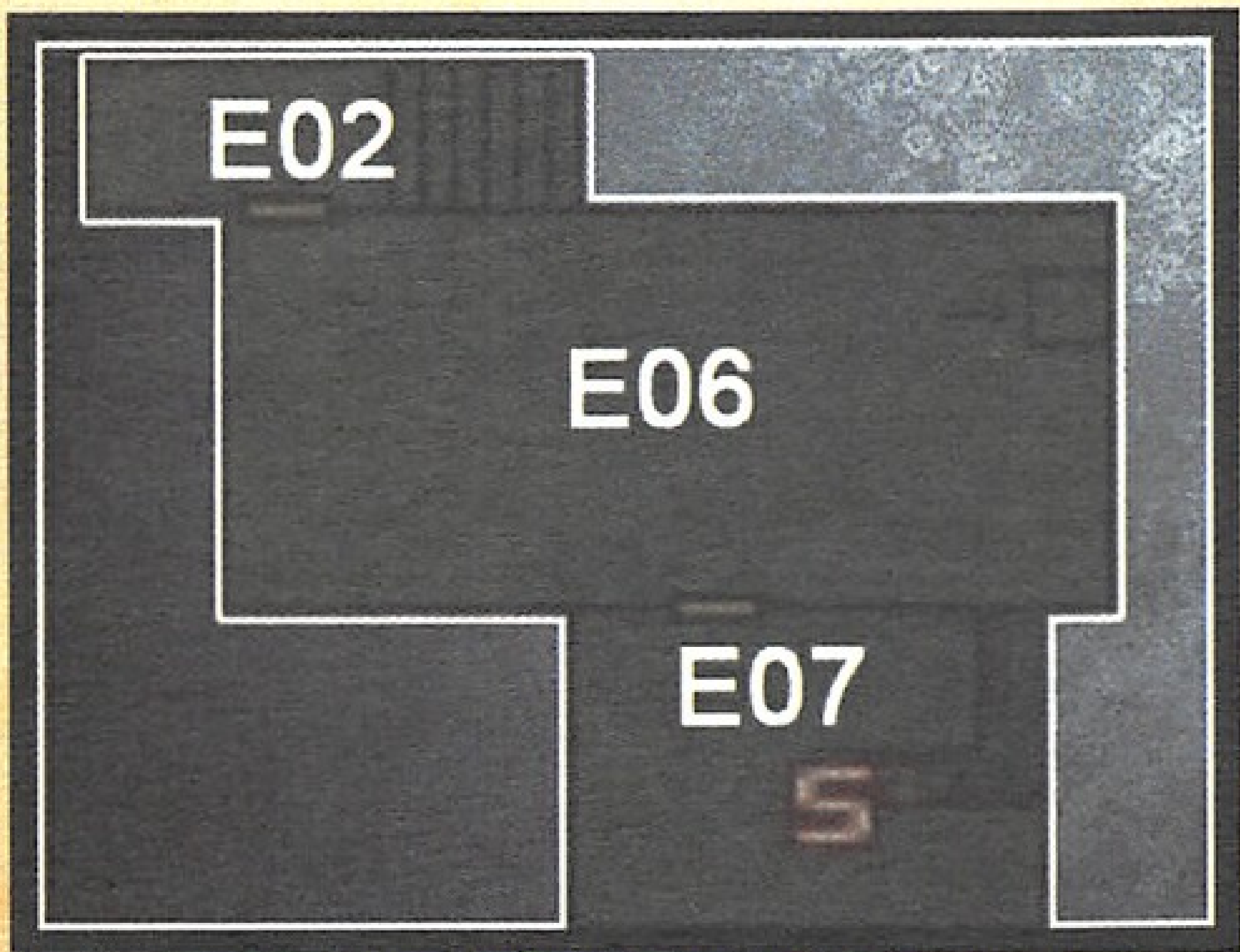
里面有两只猎杀者在等待着玩家，将它们消灭后取得密码锁旋钮，紧接着返回D13将旋钮传给下层的主角；下层的主角在得到道具后在D08的门前使用并输入密码4863，进入D08后拉动墙上的开关并从缆车门旁获得电源把手，此时上层的主角就可以通过的D15的梯子与下层的主角合流了。

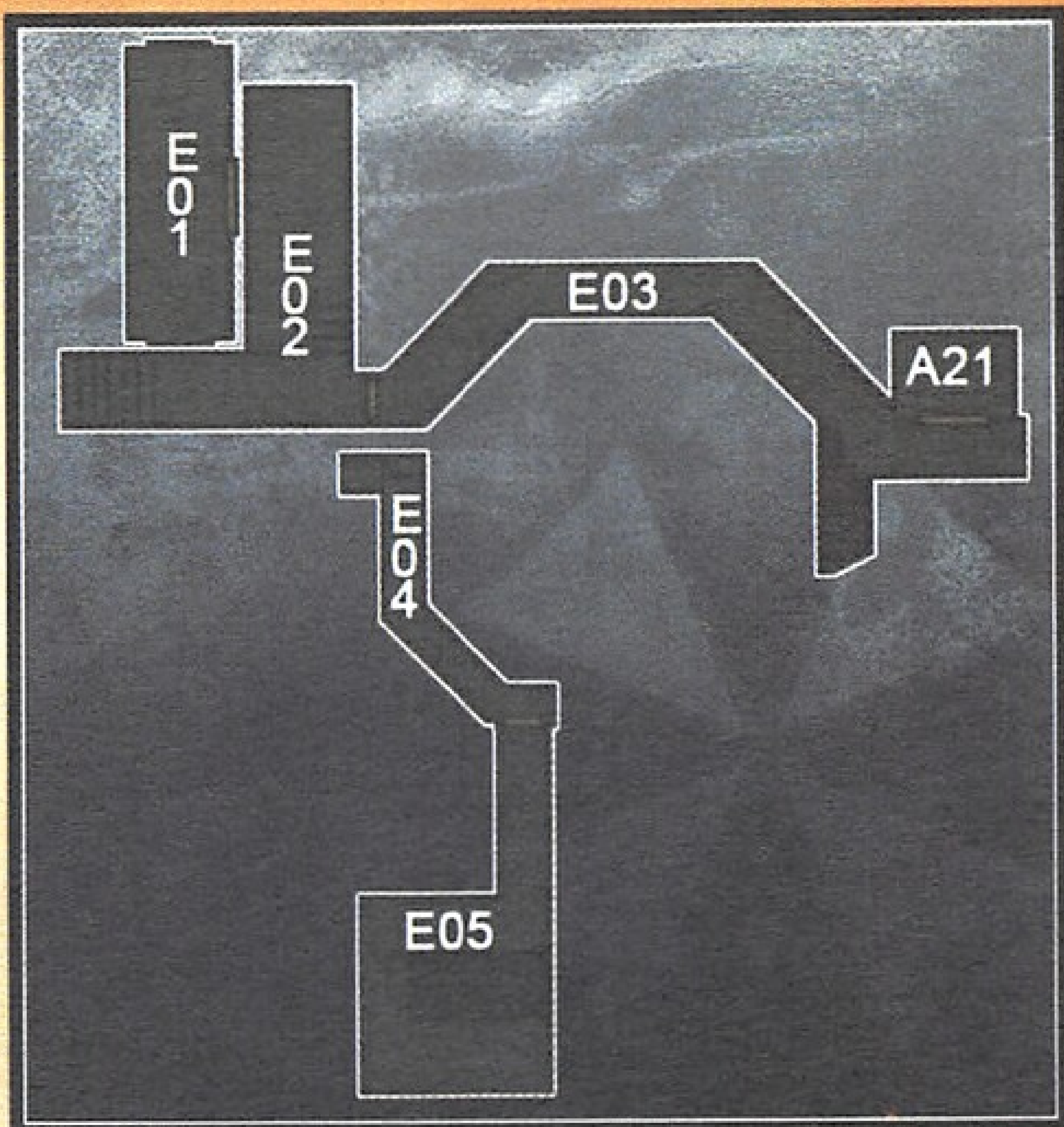
在D08房间的西北角最后一次使用绳索枪；来到二层D17后，对操作台使用在缆车门口获得的把手和在D09拾获的人力装置，操作完毕后进入缆车时发生情节，比利暂时离开队伍。

情节结束后D08内会出现水蛭僵尸，玩家依然可以无视它直接跑回D17把掉落到地上的部件重新安置到操作台上，之后就可以驾着缆车离开了。在缆车上玩家可以从尸体上获得强力武器沙漠之鹰，这把号称BOSS杀手的超级武器由于子弹较少，所以建议玩家还是在BOSS战时再使用吧。



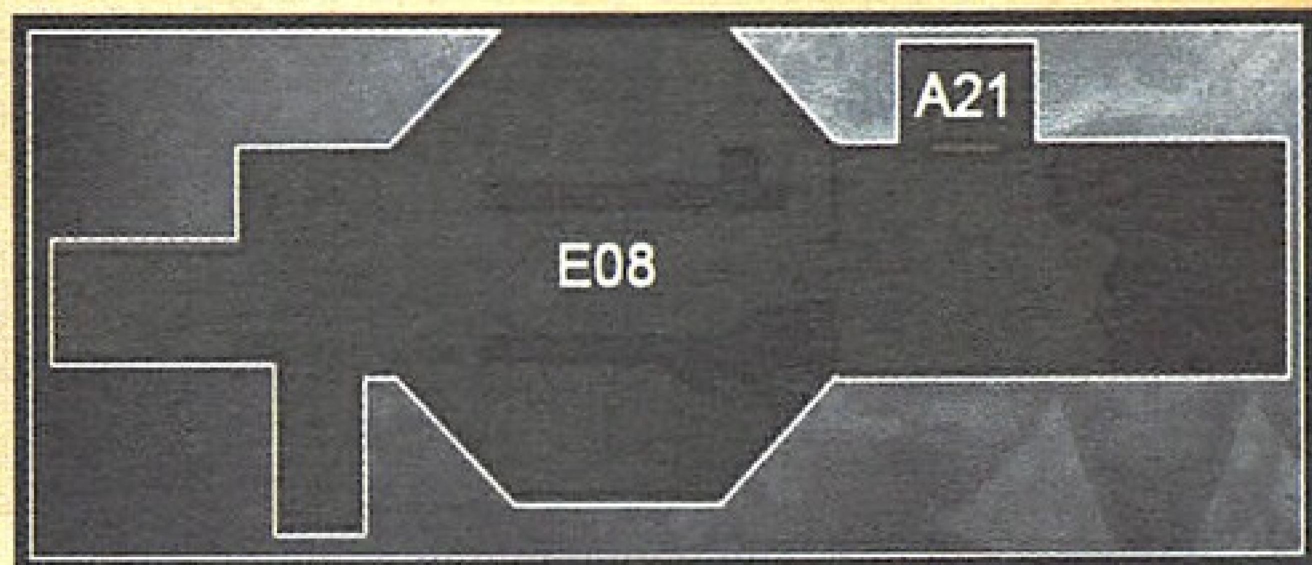
最终决战　摧毁水蛭女王





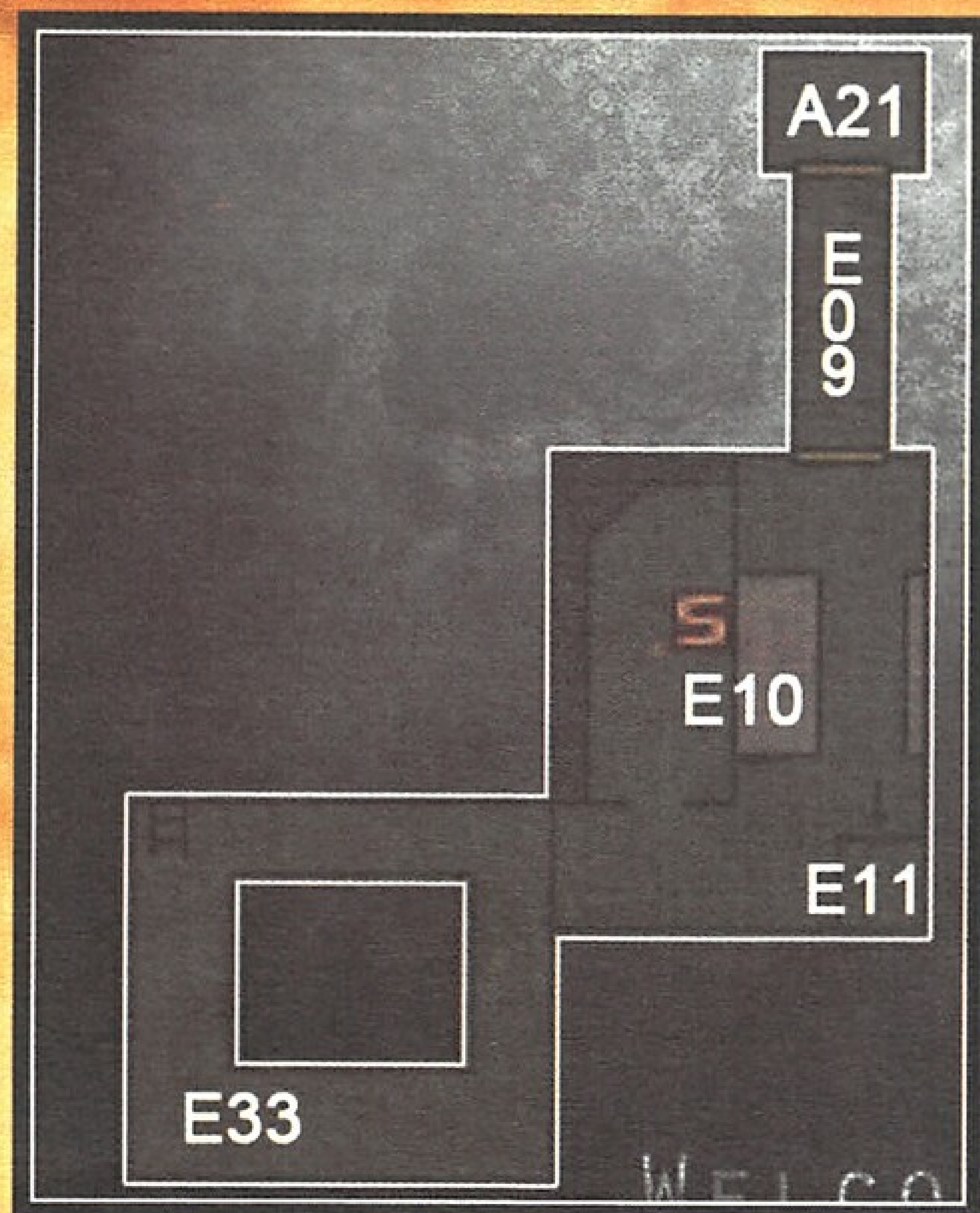
缆车到站后来到E02，前往E06乘坐小型电梯来到E05拿取钥匙，转身离开时房间拐角处会出现两只猎杀者；之后返回E07使用刚刚获得的钥匙将大型升降台唤至本层；出门操作升降台上的开关启动，之后会来到二代的场景E08；先到西侧的电梯口触发剧情并取得电梯钥匙，接下来在东面的电梯A21旁使用钥匙后进入BOSS战。

BOSS战：此战的对手有些类似一代的最终BOSS暴君，不过其能力还没有完全觉醒，所以攻击方式比较简单；当玩家跟BOSS保持一定距离时，BOSS会使用突进跳跃攻击，该攻击的准备动作很长，十分容易躲避（由于它是右手持“刀”，所以玩家逆时针跑动比较占优势）；大家只要常跟BOSS保持一定距离，他就会不停的发动此攻击，而玩家只要不断的在BOSS攻击的间隙进行还击即可。



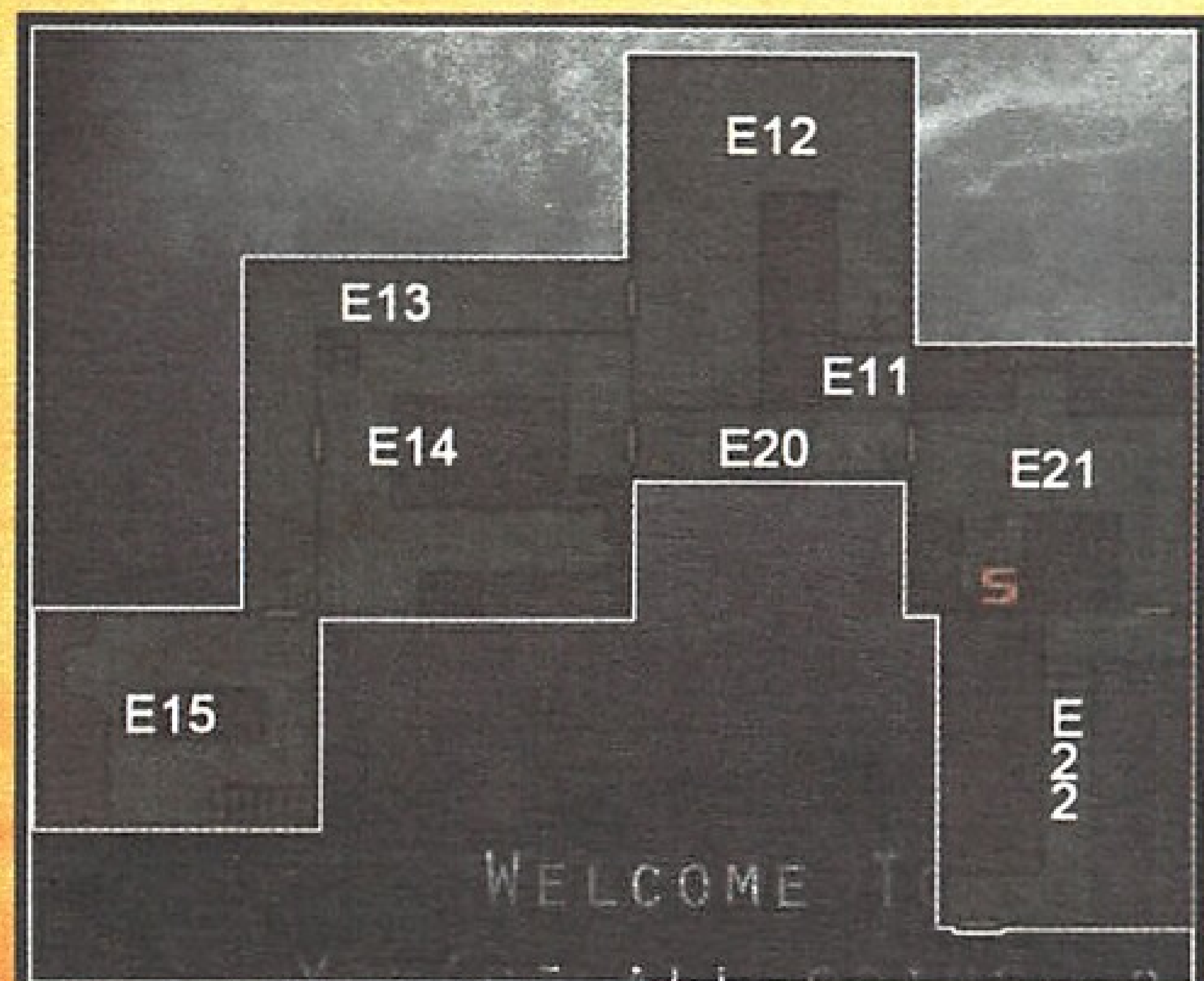
BOSS战结束后电梯到达，玩家登上电梯后，可以任意选择目的地，LV1是返回列车残骸处B01，LV2可以前往缆车所在的E02，LV3则是刚刚BOSS战的楼层，最后的LV4才是我们的接下来的目的地。前往目的地LV4，进入E10调查控制台给处理厂供电，

乘坐电梯E11来到E12，紧接着在E13就会遇



到水蛭僵尸，正好周围的房间备有酒瓶和汽油，可以好好利用一下。沿路经E15、E16、E17、E18一直来到E19，在这里比利归队，然后两人原路返回至E17，E17是推箱子迷题，需要由身体强壮的比利来推；先将黑色的箱子推到一侧，转动铁栅栏后，此时把另一侧的木箱径直推至图片最下方位置与默认的木箱靠齐，再将黑色箱子推到图片的右上方位置，然后再次转动栅栏并将剩余的木箱推至下图黑色箱子的位置，最后再转动一次栅栏，就可以将三个木箱连成一排了。将池内注入水，踏着木箱到对面取得方向盘后离开。

返回E13对着E14的房门使用方向盘，之后即可进入；E14房间内有大量僵尸夹击玩家，而E20房间内还有两只猎杀者，玩家还需小心行事。进入E21后建议玩家在这里补充恢复一下，因为接下来不久便会再次遇见之前的BOSS暴君。接下

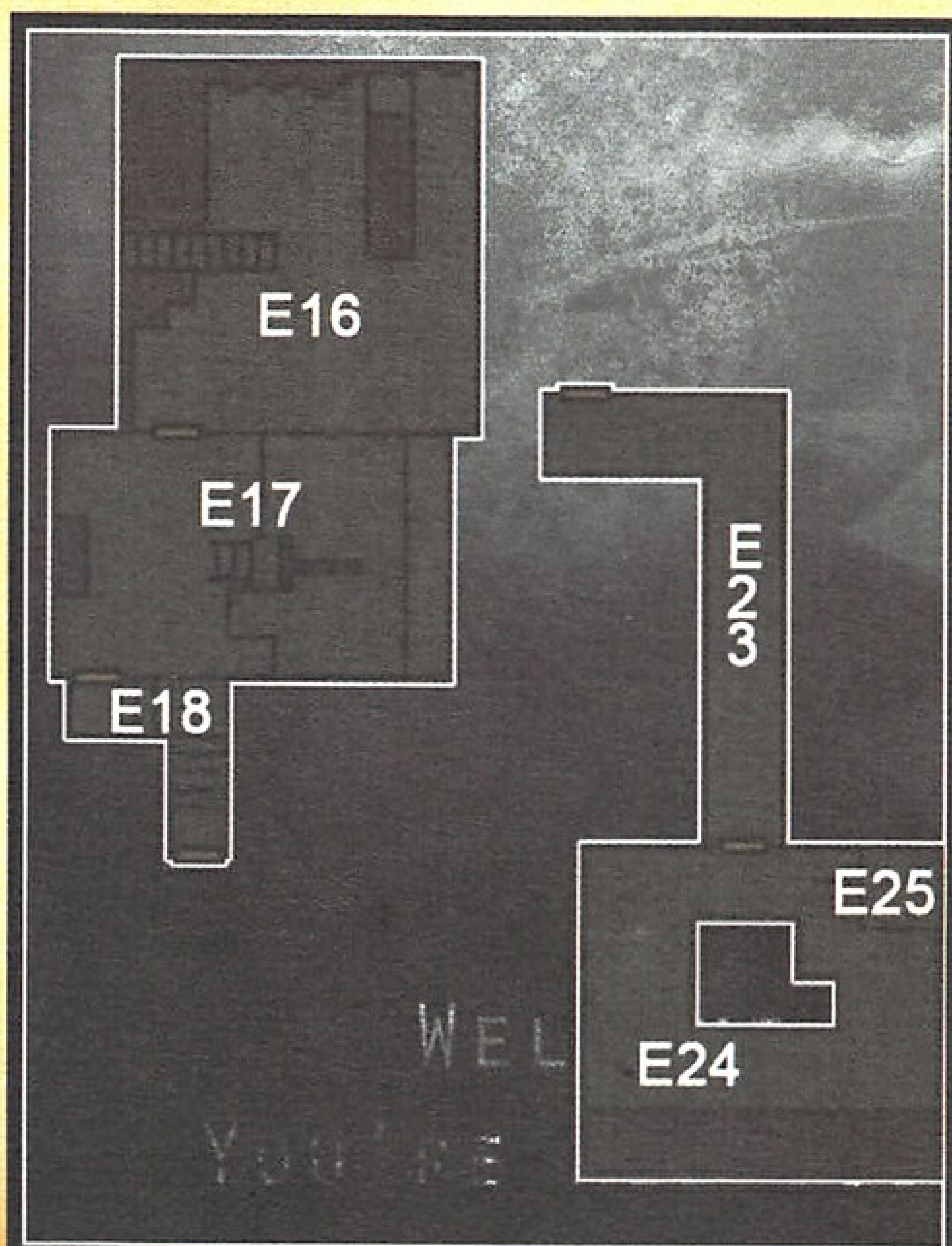


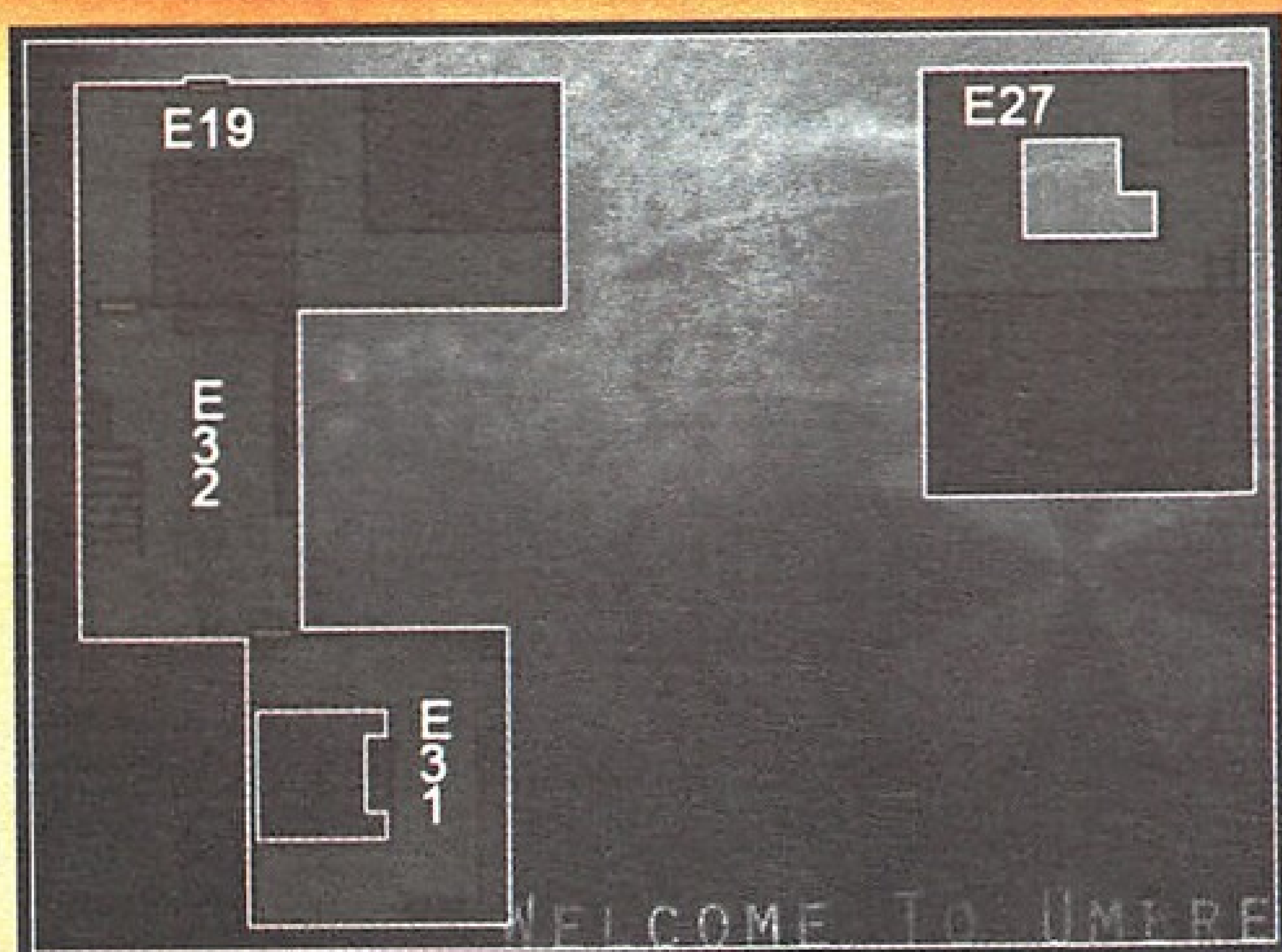
来经过E22、E23、E24，乘坐电梯E25来到E26，进入BOSS战。

BOSS战： BOSS的攻击方式同上一战相比没有发生变化，完全可以套用上次战斗的经验和战术，只不过由于过道狭窄，所以玩家还需小心对待。另外也可以考虑二人同时出战，只要火力足够凶猛，BOSS就会毫无还击之力。

将BOSS击败后，按下开关顺着梯子来到E27，取得线路板后返回E24，对着操作台使用刚才获得的线路板，就可以将货箱移动到窗口了。调查货箱选择让瑞贝卡登入，之后瑞贝卡直接到达E31，调查E31的操作台并将水流截断后，切换回比利行动。

控制比利乘坐电梯下楼，然后沿着E28、E29、E30、E32、E31的顺序移动，最终与瑞贝卡合流。两名主角一起前往E30，通过协力取得架子上的高出力电池后返回E32，控制瑞贝卡调查角落的药瓶再次取样，与之前的红色药品融合后获得硫酸，再将硫酸与在本房间内获得的工业用水组合后获得电池液，最后将电池液和高出力电池组合获得工业用蓄电池；带着加工完毕的蓄电池沿E19、E18、E17、前往E16，将电池嵌入铲车内，然后另一名主角登上铲车前的木箱，通过配合获得最后之战的房间磁卡。做好准备后前往E29使用磁卡，进入E35后开始最终战的第一部分。BOSS的攻击方式不多，移动速度也不快，边躲边战即可；建议玩家操作





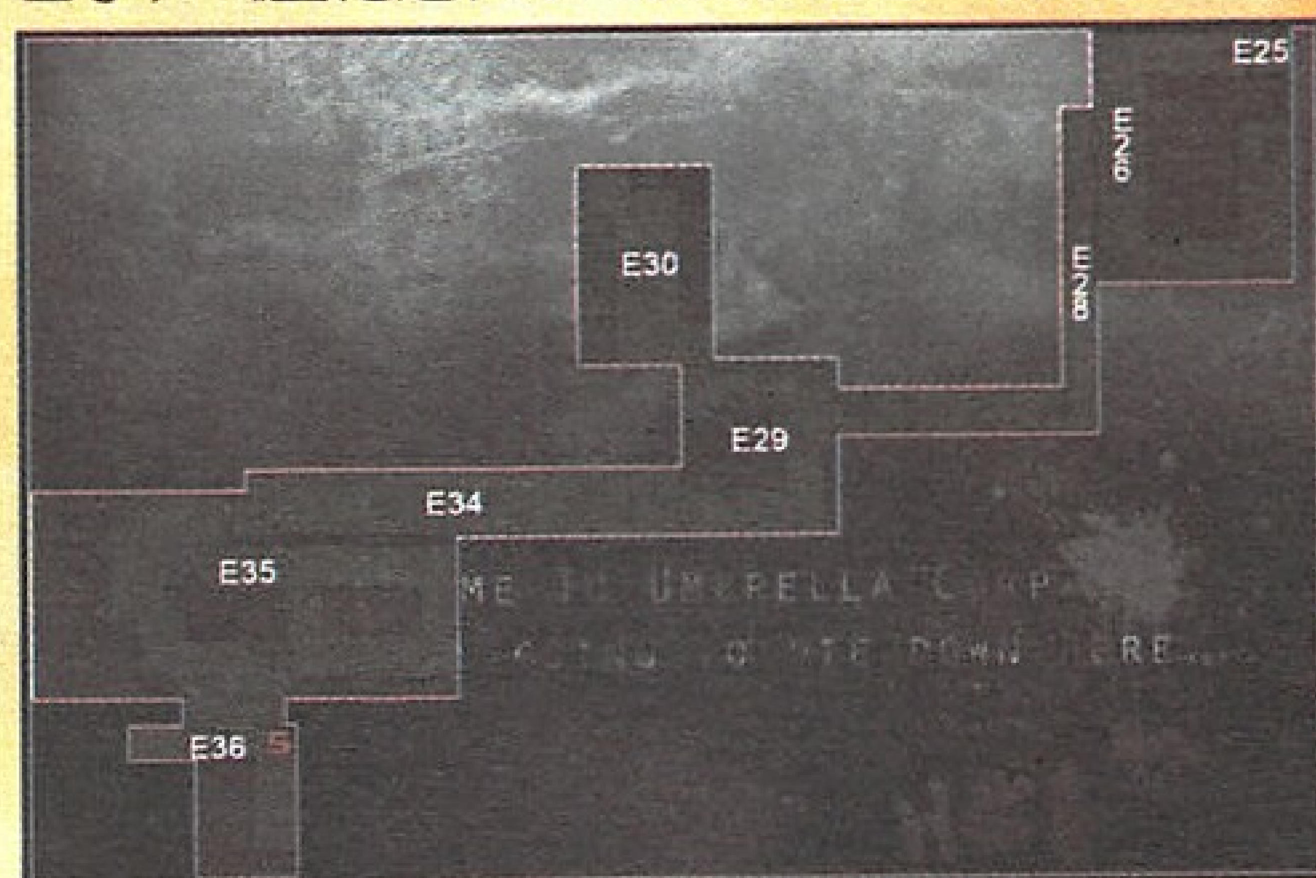
瑞贝卡，毕竟瑞贝卡相对柔弱，玩家亲自操作的话可以减少很多不必要的伤害；BOSS的体力很高，玩家如果没有强力武器的话，要做好长期战的准备。

顺利将其击毙后获得两枚钥匙，让二人各持一把同时站在E36门前两边的操作台前，同时使用钥匙即可进入E36。E36是供玩家最后一次整备的房间，一切准备妥当后调查电梯上的开关就会进入真正的最终决战。

BOSS战：整个战斗过程分为两部分，第一部分两名主角的任务就是攻击BOSS，当BOSS的体力下降到一定程度后会出现情节，此时玩



家只能控制比利，而瑞贝卡则开始操作场地周围的四个开关，玩家需要让比利全力攻击，尽可能拖延BOSS的行动，这样才能为瑞贝卡争取更多的时间。瑞贝卡把全部四个机关处理完毕后，战斗结束。玩家们可以欣赏感人的结局动画了，《生化危机0》的故事也告一段落。



游戏要素一览



进阶研究 通关隐藏要素

当玩家将主线流程通关后，系统会根据玩家所花费的时间进行评价，根据评价不同，获得的奖励也会有一些区别：

通关时间	评价	获得奖励
3小时30分以内	S	无限子弹的火箭筒
5小时以内	A	冲锋枪
7小时以内	B	无
9小时以内	C	无
9小时以上	D	无

另外如果玩家通关难度是普通或困难的话，会必定获得衣柜的钥匙和迷你游戏“EXTRA GAME”。玩家读取通关存档开始游戏后，会直接持有衣柜钥匙，前往列车A14房间即可为主角们更换服装。生化系列的换装系统相比大家早已十分熟悉了。在《0》中，每个角色有两套隐藏的服装，其中各有一套的服装都是牛仔风格的，另外的两套分别是瑞贝卡的皮背心和比利



的休闲西装。

当玩家读取通关进度，然后选择“EXTRA GAME”后，则可以开始迷你游戏“水蛭猎人”（Leech Hunter），其中的一些奖励也是关系到主线游戏的，具体攻略请参考后面的“EXTRA GAME攻略”。

本作的迷你游戏依然继承了生化系列迷你游戏高难度的特点，不过其中所关联的各种奖励回报也是十分优厚的，玩家们千万不可错过！

进阶研究 水蛭猎人

玩家需要在养成所内收集100枚水蛭标本，收集的过程中不能存档，每次游戏时收集的标本不能累计，结束收集后从养成所正门脱出即可完成游戏。游戏完成后系统会根据玩家的收集数量进行评价，不同的评价结果所开启的奖励也各不相同，若能将100枚水蛭标本全部收集，更是可以获得主线剧情全部武器无限弹药的逆天奖励。

进阶研究 标本的收集

水蛭标本一共分为蓝、绿两种，每种50枚，比利只能拿取蓝色标本，而瑞贝卡则只能拿取绿色标本；每10枚标本占用一格道具栏，而且标本一旦拿取，就不能再将其放置或跟另一主角交换；收集过程中如果玩家不幸死亡，游戏会直接进入总结画面，总结时只会统计幸存的主角所持标本数量。

玩家初始时在养成所大厅（B06）开始游戏，两名主角每人默认配置一把手枪、一瓶急救瓶以及200发子弹，其他的武器玩家只能通过自己探索获得；游戏中武器、标本的所在位置都是随机的，不过敌人的配置却是固定的；当玩家的标本收集数量达到90以上时，部分场景会追加新的敌人；

综合以上种种，大家会发现初期如果一边收集一边深入的话，道具空间会非常吃紧，后期甚至连放置武器的空间都没有了，所以建议玩家还是先四处游走一番，待敌人被消灭的差不多后再开始收集标本。

进阶研究 清除敌人的诀窍

如上文所言，本模式建议玩家先四处搜罗武器，将强力敌人全部解决后再开始标本的收集。游戏中出现武器的房间以及出现的武器种类虽然是随机的，但变数终归不大，玩家在熟悉之后便无大碍。

等玩家将有威胁的敌人尽数击破后，就可以跟瑞贝卡一起开始搜索标本了，为了防止出现遗漏，建议玩家在移动过程中也尽量点击调查键。游戏中基本上所有的房间内都散落有标本，但B31和C02房间却是即无标本又有强敌，玩家就无需费心了（C02可以直接跑过，B31则无需进入）。

另外游戏中部分标本是很难用肉眼分辨到的：比如2楼会议室B20西侧架子下面的水蛭，B13房间可推动的书架地上以及书架后的水蛭，取得钥匙后才能进入的B11房间的水池内等；玩家只有多多留心才行。

进阶研究 评价与奖励

标本收集数量	评价	开启奖励
0-29枚	E	正篇游戏中随身携带冲锋枪弹夹开始游戏，并且游戏中的部分场景会出现冲锋枪弹夹可供玩家拾获。
30-59枚	D	正篇游戏中，男瑞贝卡的手枪变为无限子弹。
60-89枚	C	正篇游戏中，获得的猎枪变为无限子弹。
90-99枚	B	正篇游戏中，在A06房间内可以获得左轮手枪（仅有5发子弹）。
100枚	A	正篇游戏中，获得的所有武器都会变为无限弹药。

进阶研究 关于STARS

Joseph Frost：在1代开头动画被丧尸犬咬死。

Brad Vickers：在三代开始之后不久，在警局门口前被追迹者杀掉，之后变成了丧尸。

Barry Burton：生还，在3代结局画面中登场。

Albert Wesker：利用假死逃过一劫，在《维罗尼卡》中具有了超能力，在4代中重组伞公司。

Chris Redfield：生还，在《代号维罗尼卡》活跃之后，即将成为5代的主人公。

Jill Valentine：生还，在3代中重新登场。

Edward Dewey：在0的火车上被狗攻击后死去，变成了丧尸。

Forest Speyer：在1代洋馆中被乌鸦咬死，之后变成炸弹丧尸。

Richard Aiken：在1代洋馆中被鲨鱼或大蛇吃掉，或者中毒死掉。

Kenneth J. Sullivan：在1代洋馆中被一开始回头的那个僵尸干掉了。

Kevin Dooley：直升机驾驶人，在1代开头动画被发现死在飞机内（被丧尸犬所杀）。

Enrico Marini：在1代下水道被Wesker暗杀。

Rebecca Chambers：生还，但是目前没有新的交代，也许以后还会有她的故事。

完全复刻的怀旧风格作品



《生化危机0》作为CAPCOM当初为任天堂的家用电视主机制作的生化系列游戏，从N64跳到NGC平台的时候，画面效果的进化达到了当时最高的境界。因为0和重制的1代仍旧采用了系列一贯的2D背景与3D人物结合的制作手法，在主机机能的带动下，背景的效果仿真度极高，一些动态CG的效果使玩家们觉得周围的环境栩栩如生，就像真实的一样（尤其是列车那段）。而游戏中的CG动画质量也是很高的，与现在的许多游戏相比，本作的CG依旧显得很优美，日系公司制作的CG风格也更容易让我们这些东方玩家更容易接受。在即时演算还没有成为主流的时代，CG是《生化危机》不可缺乏的，当时很多玩家也是对本作的画面感到震惊而购买了这个游戏和NGC主机的。

与华丽画面相比，游戏的系统改动幅度很大，与以前的生化游戏大相径庭。除了陡增的难度之外（实际上本作的难度在NGC的三部作品里只是一般水平，1代难度更高，4代虽然看似不容易死掉，实际上到处都是把主人公往死里虐的陷阱），还有一些地方让人不满意。尤其是道具箱的取消以及两人同时游戏切换角色的设计，让这一代变得有点拖沓，喜欢在以前生化系列中追求快速通关的玩家会觉得不太适应。

平心而论，《0》的制作跨越了一个主机世代，应该说这一代体现了CAPCOM在制作生化系列的时候追求创新的想法，但是这些制作理念也并非完全成功的。不过在后来的生化5里，双人战斗系统又一次被采用，应该说这是《0》的一点贡献。Wii版相对于NGC版，除了支持Wii的控制器以外，在其他方面没有任何新的东西，原先什么样现在还是什么样。因此本作对于已经玩过NGC版的玩家来说，只是新瓶装旧酒而已。不过对于没有接触过这作的人来说，这个游戏还是值得试试的。尤其需要说的是，本作也完美对应Wii的传统手柄和NGC的手柄，不习惯双节棍的玩家可以用原先的操作方式，找回过去玩生化0的感觉。

NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
Resident Evil Zero

■文/威乐天堂：j7w

瓦里奥大陆 摇晃

厂商	任天堂
类型	ACT

●2008.7.28●1人用/6800日元●日版

瓦里奥大陆 摇摆100%完美攻略

游戏背景简介



话说某一天，那传说中视粪土为金钱的猥亵教主瓦里奥大人，正在自己的爱车上打呼噜。突然间，一个未知物体从天而降，打扰了他的睡眠。瓦里奥随手拿起一把榔头，正打算灭掉这破烂玩意。突然女海盗シッロプ出现，告诉瓦里奥这个传说中的古代仪里的故事。

这个古代仪中的世界叫做ユーレトピア，原本生活着メルフル这个种族，他们守护着这个世界的财宝。然而，一群海盗袭击了他们全族，夺取了财宝，并俘虏了メルフル族所有人，包括他们的女王クーイン。海盗头目ジェイキング相当开心，自己即将控制这个世界。殊不知，メルフル族一名幸运的小伙子逃脱了围捕，他只身一人离开了ユーレトピ寻求帮助。

当然，我们的瓦里奥大人只是个见钱眼开的小人而已，他对メルフル族的危机完全没兴趣，只是接受了与女海盗シッロプ的合作，一起去夺得传说中的财宝。

菜单命令	
エリアセレクト	进入下一关
おたからリスト	收集品一览
オーディオルーム	音乐点唱台

基本操作	
十字键	控制瓦里奥的移动
“2”键	跳跃；确定（菜单画面时）
“1”键	冲撞；取消（菜单画面时）
摇晃Remote	“SHAKE”技，大力锤击地面(有恢复时间)摇晃(抱着东西时)
“+”键	暂停游戏
そうさほうほう	查看游戏操作
ギブアップ	中断关卡
リトライ	重新开始关卡

高速状态：是指瓦里奥通过加速器、大炮或大高度下坐后出现的状态，此时具有很大的威力，能破坏掉金属制障碍物，遇到地面或墙壁时该状态消失。其中，只有通过加速器进入的高速状态能够自由控制，能够变换方向、跳起和趴下，还能直接从水面上跑过。由于大部分关卡需要利用高速状态进行收集，故这一状态的控制需要玩家熟练掌握。

游戏详细流程



游戏共有七个大陆，除了刚开始的教学大陆只有一个普通关卡，以及末尾的最终Boss大陆（无关卡，直接Boss）外，剩下的五个大陆分别有四个普通关卡、一个Boss关卡和两个隐藏

关卡，所有的关卡都有三个宝箱以及数个任务，隐藏关卡的开启必须在普通关卡中获取隐藏地图，隐藏地图不会直接出现在场景，在其附近用“SHAKE”技方可显示。

作为瓦里奥系列的正统续作，《瓦里奥大陆·摇摆》除了吸取旧作的精华设计外，还有很大的创新。玩家初次游戏时，可以完全把她当成是简单的动作游戏来玩。如果想要提高宝箱和任务的收集完成率时，难度将骤然提高好几倍，可以这么说，比起一般的攻关，完美收集的难度直接提高了五倍。《瓦里奥大陆·摇摆》与大部分动作游戏类似，采用的是自动记忆，即每完成一个关卡便会储存进度。不过，在关卡中，只有在救助的地方有个临时储存点，某些关卡的任务要求玩家不能使用这一功能。

游戏中瓦里奥共有五个红心代表HP，受到敌人攻击或是碰到伤害地形会损失半个红心，关卡中没有直接获得的HP回复道具，唯有通过摇晃眩晕的敌人来获得。钱币的唯一作用是购买新大陆关卡以及游戏音乐，收集的主要目的则是完成关卡的钱币任务，由于任务给出的钱币要求一般占该关卡钱币总数的90%以上，因此一旦有该任务，就得尽量全部得到。下文中，关于回复道具以及钱币收集的任务，除了特别情况下，都不过多叙述。

钱币对应的面额

钱币对应的面额	
小型铜币	10
小型银币	50
大型银币	500
小型金币	100
大型金币	1000
钻石	10000

摇钱袋技巧：尽量找角落，距离墙壁半个屏幕的样子摇晃，空中的钱币基本都能得到，面前的冲撞过去，一口气全部拿到，随着游戏的进行，钱袋里的钱币会增加，最多可达到开始的两倍。另外，闪光的敌人也会摇出大量的小型金币。

游戏教学关

由于是教学关，游戏中都会给出基本动作的操作技巧，关卡难度很低。玩家要多熟悉游戏中的各种操作，研究研究告诉状态的掌握。来到最里面，将关在笼子里的メルフル族人救出后，在限定的时间内返回开始的地方就顺利过关。另外，本关的宝箱和任务一次游戏即可全拿到。



●**宝箱**

1 从这个水管上去

2 踩晕敌人后，抱起攻击天花板处的蓝色机关，然后从蓝色砖块上去

3 利用右边的斜坡滑下来，破坏掉挡路的小石块即可

◆**任务**

1 消灭闪光的敌人

这个很容易，就在去的路途中。

2 获得钱币10000

3 踩途中的敌人

注意不是跳到敌人头上就完事了，而是借力进行二次跳跃，按住跳不松踩到敌人头上即可。



物品名称	价格
第一大陆地图	1000
第二大陆地图	50000
第三大陆地图	100000
第四大陆地图	150000
第五大陆地图	200000
かいふくやく	备用恢复剂，价格随生命值增加而增加
ハートうわさ	提高生命上限，价格随购买数量增加而增加

第一大陆



1-1■ 游戏的正式第一关，难度不大，算是上手关卡吧。敌人都是最弱的那种，就算碰到也没事。救人返回时利用加速器走上面的路线，会提高返回时间。

●宝箱

1 用“SHAKE”技将红色铁块震下来

2 坐掉水管上的石块，然后下去

3 用“SHAKE”技将带“！”字样的铁块震起来

◆任务

1 倒计时2’00前返回

一定要高速状态返回，否则时间不够。

2 取得钱币25000

3 连续踩三个敌人

如同教学关的类似任务，需要三个位置相近的敌人，可以考虑将眩晕的敌人扔到敌人群中等其恢复。





1-2■ 关卡中出现了定时炸弹，在受到攻击或身体靠近都会启动，预定时间后爆炸，毁灭附近的一切，如果有钱袋在炸弹附近，要考虑怎样先拿到钱袋。后面的大炮，左右倾斜手柄是控制方向，固定好方向才确认发射。发射出去和



确认有延迟，大概1秒，玩家在发射时要算好提前量。在笼子的右边有个加速器，想要完成任务和得到第三个宝箱就必须进入高速状态。由于任务与宝箱有冲突，要完美收集本关至少两次游戏。



●宝箱

1 第一个加速器处，将那个弹跳的敌人踩晕，扔在左边的坡上，将这个敌人拖到版面之外，再将地面震起来，然后利用敌人跳起的时机跳到左边高处（个人感觉加速器难度更大，不如这样简单些）

2 利用大炮到达最顶处

3 必须是返回时取得，高速状态走炸弹路，在第三个版面石块挡路的地方，提前用下来取消高速状态，且破坏掉所有的石块，然后马上反身跳上平台，再走上梯子就得到了

◆任务

1倒计时1’50前返回

一定要高速状态从上面的炸弹路返回。

2 取得钱币30000

3 引爆所有的炸弹

不浪费钱袋的前提下，引爆路上看到的全部炸弹，返回时与任务1相同。





攻略指南针



1-2-sp■ 不愧是隐藏关卡，拥有众多的任务，关卡中的敌人也越来越难缠。木乃伊直接攻击不能，必须先用“SHAKE”技使其眩晕再撞击，其喷出的毒雾也有很长的攻击时间；蝎子会伸长毒刺进攻，最好是远离它用“SHAKE”技；空中的鸟不吃“SHAKE”技，接近就会俯冲攻击，建议待其俯冲瞬间原地跳跃用下坐击杀。只要多加注意这些敌人，关卡的难度便降低很多。返回时，大炮的发射控制可以按住“2”键不松等待时机，若方向有误按“1”键可取消发射状态，重新调整即可。这一段稍有差错就得重新来，所以尽量看准时机发射。



●宝箱

1 大炮处向左上方发射，再直线向右发射即可得到

2 如图，打碎这里的土块，从流沙处下去

3 如图，打开蓝色机关，从流沙下去再借大炮发射上去就能看到

◆任务

1 倒计时3’00前返回

除了连串的大炮发射要求一次通过外，之后的路程必须以高速状态才能完成。

2 全程不受伤害

如同前面所说，注意敌人的攻击。

3 取得钱币36000

4 消灭闪光的敌人

返回时的第一个加速器处，走下面可以可看到

5 引爆所有的炸弹

路上的两处记得引爆，返回时走炸弹路，在下趴后要先逆向跳将上面一排引爆，再换方向往左走，后面的就简单的多

6 获得5个恢复道具



1-3■ 关卡难度开始增加，流程开始变长，并且出现针刺地形。需要注意的是，吊绳不会增加跳跃高度和跳跃距离，晃荡的时候尽量晃到最大再走比较保险。敌人也出现了不少新品种，需要多用“SHAKE”技来使其眩晕。在笼子的最右边有个加速器，需要用趴着跳的技术才能到达。



●宝箱

1 进入水管，踩晕敌人后，借其破坏天花板上的石块，然后游泳过去

2 在第三个版面处借加速器冲向左边针刺地形上的吊绳，然后来到左边的平台，进入水管，到达此处。合理运用高速状态的转向和滑行来到宝箱处

3 必须返回时获得，利用笼子附近的加速器进入高速状态，从上路走，在第三个版面开始时跳过去马上取消高速状态，宝箱就在下面

◆任务

1 倒计时1’45前返回



攻略指南针

同样要高速状态返回，考验玩家背版面的任务。

2 全程不受伤害

主要是新敌人的攻击方式和水中的食人鱼有威胁，多加注意即可。

3 取得钱币30000

4 全程不下水

第三版面的竖杆处，在最下面可以直接跳到加速器那里，返回时则与任务1相同。



1-3-sp■ 这个隐藏关的版面设计很像1-3，有不少吊绳,水域以及各式各样的敌人。如果经历过上一个隐藏关的洗礼，相信本关流程的难度就不会感觉太大，倒是收集要素极其考验操作。



●宝箱

1 利用加速器进入高速状态，途中除了要避开水域与陆地的交接处外，遇到吊绳还要即时趴下躲避，冲到最右边撞到红色机关，就能从吊绳来到宝箱位置。

2 进入第一个吊绳过来的水管，来到一个独立的版面，在这里借助加速器，合理运用高速状态下的各个动作，最终就能获得宝箱

3 如图，宝箱就在上方，但是得到的方法极其考验玩家。顶开红色机关，进入高速状态后冲到水域最右边，分别顶到黄色和蓝色机关，冲上去后在即将进入下个版面时切换方向，同时顶



红色机关，然后向左边跳去，路上还分别有个黄色和蓝色机关，途中还要用到下趴动作。

◆任务

1 倒计时1’45前返回

多熟悉关卡分布，返回的难度就不会太大

2 全程不受伤害

注意敌人和针刺地形

3 取得钱币30000

4 不能获得大型银币

5 消灭闪光的敌人

利用加速器打碎铁块到达

6 不能使用存档点

也就是说返回时要一气呵成，其实这样的任务难度是最简单的。



1-4■ 独轮车的控制有一定难度，需要手柄倾斜调整移动方向，注意略微倾斜和大力倾斜的速度和刹车时间，基本上掌握到这些就能顺利通过本关了。有一种敌人在正常状态下可以踩，眩晕时却不能踩（要受伤害），注意一下即可。



●宝箱

1 利用斜坡破坏小石块，进入水管即可

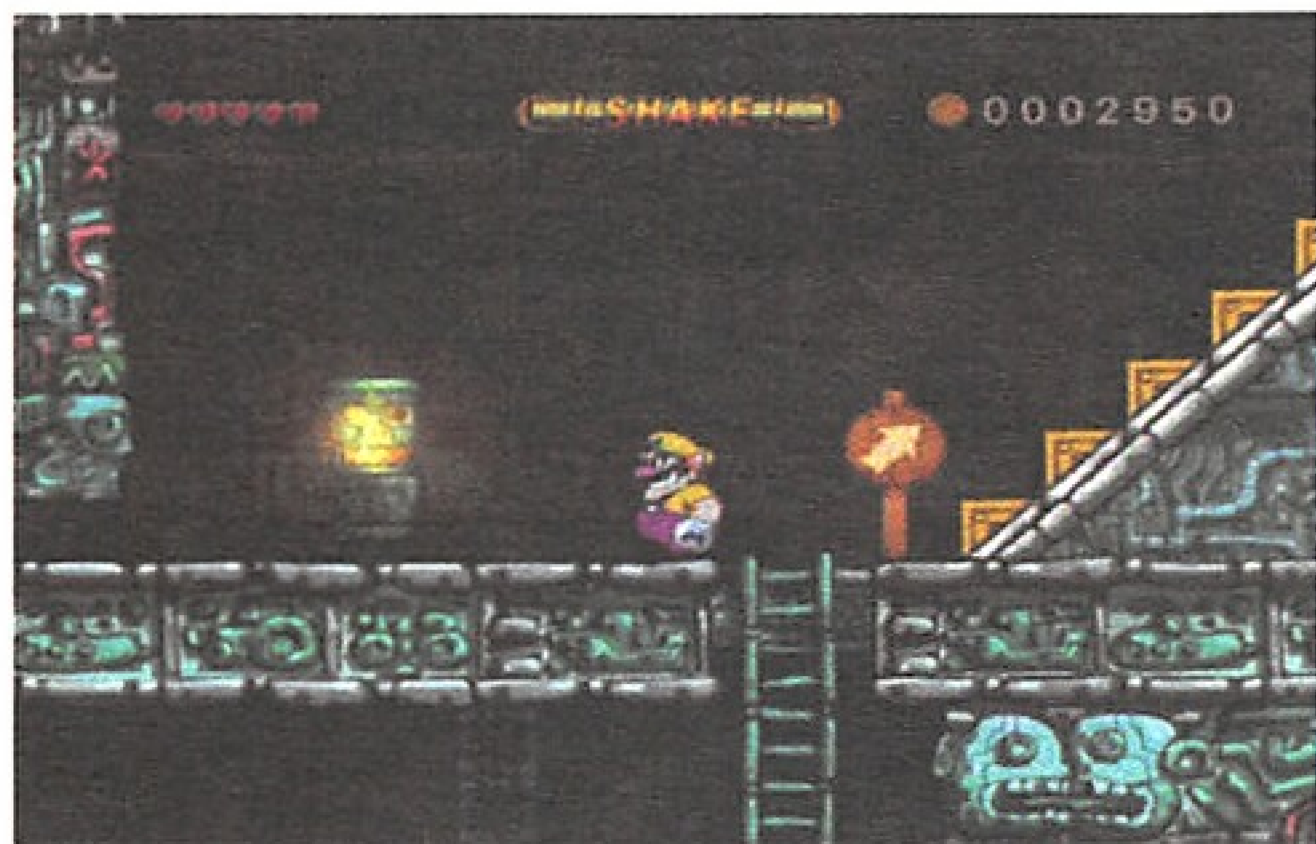
2 利用斜坡破坏小石块，进入水管，会来到一个钱币很多且有独轮车的版面，控制好独轮车就能顺利得到

3 必须在返回时获取。在摇晃笼子后，保持屏幕中部位置下落，同时按下，破坏掉下面版面的长条型铁块，然后向左走，利用大炮直线向上发射就能看到

◆任务

1 倒计时2’00前返回

虽然没有高速状态，不过时间还算比较充裕，一路小跑吧。



2全程不受伤害

注意针刺地形和新品种敌人吧，返回时也多小心点，难度不算很大。

3 取得钱币36000

4 独轮车不被破坏

这个任务其实就是考验玩家控制独轮车的程度，注意如果在移动中出车，独轮车还会移动一段距离，掌握好控制方法就能顺利完成这个任务。





Boss关卡：第一大陆的Boss，是一个巨大的机器人，其受攻击部位是头部的蓝色区域，六次攻击解决。开始他只会用头部震击地面，此时跳起躲避即可，震之前会有喷气提示；受到两次攻击后，他会在高处丢炮弹，其中红色炮弹会直接爆炸，蓝色的则是过一会爆炸，站在红色炮弹之间的空隙处躲避，然后利用蓝色炮弹来攻击即可，这过程是可以一次性攻击两回的；受到四次攻击后，头部两侧的蓝色区域消失，出现在了顶部，同时他的两只手会进行激光攻击，另外嘴部会放出刺球。激光攻击时站在两手中点的正下方即可，刺球则是有规律的移动，站在嘴部下方旁边一个身位就可以了。攻击先要跳到他的一只手上，待其移动到上面时利用下坐攻击。



第二大陆

2-1■ 本关第一次出现了横杠，可以抓住后摇晃手柄旋转跳起，然后可继续抓下一个横杠再次跳跃，并且有攻击判定，这一动作技巧要多加掌握，因为第二大陆几乎所有关卡都有需要该技巧的地方。在连续跳跃时要多注意版面固定炸弹的分布，在很高的地方被炸到可是要落下来重头再走的，敌人方面没有太大的变化，多注意点就好。



●宝箱

1 返回时获取，走上路经过2号宝箱后高速下坐即可

2 在多个横杠和大量炸弹的版面的左上角。

3 返回时获取，救助后向左走，在横杠处看准位置下坐，利用加速器进入高速状态在下一个版面缺口处跳起即可。

◆任务

1 倒计时2’00前返回

救助后向右走，下面有个加速器，高速状态冲回去吧。

2 全程不受伤害

主要是抓横杠摇晃的技巧一定要掌握，敌人方面多小心就好。

3 取得钱币42000





2-2■ 游戏的第一个海底关卡，瓦里奥要驾驶一艘潜艇进行海底探索。潜艇的操作类似独轮车，左右倾斜控制方向，十字键的左右键可以控制前进和后退，鱼雷最多可发射三发，“1”键控制。海底的敌人不少，用鱼雷攻击后都会有钱币出现。有一群绕圈的敌人，攻击红色的就能全部消灭，若没有红色的就只有从缝隙中穿过去。敌人中也会出现潜艇，需要3枚鱼雷方可击毁。后期还会出现放电球的章鱼，电球是四方向发射，在敌人的正对方向和垂直方向可完全躲避。最后救助时，尽量位于屏幕的中间偏右，一直发射鱼雷，一会就能顺利过关。



●宝箱

1 第一个岔路走下面，注意要用鱼雷轰开

2 关卡中期，绕圈的敌人包围着，先消灭掉它们再拿安全些

3 第二个岔路走上面

◆任务

1 取得钱币35000

海底关卡要说明一下，其实关卡里的钱币是足够的，只是在岔路选择要与宝箱相反，当然敌人消灭的越多越好。

2 连续获取小型银币10次



细心的玩家会发现关卡中有一种连续出现的章鱼型敌人，打掉他就会掉出小型银币。因此，在路途中要有选择性的放弃别的钱币，专门打这类敌人来完成任务。

3 潜艇不被破坏

与普通关卡的“全程不受伤害”相同，由于海底控制难度较大，该任务的难度也增加不少，总之小心再小心吧。



2-3■ 本关出现了岩浆地形，掉下会损血，多加小心。敌人方面出现了一种升降梯式机器，踩脚处会显示绿灯，用“SHAKE”技可以使踩脚处下落，此时显示红灯，一定时间后会慢慢回到原始高度，不过这个时间比“SHAKE”技的冷却时间要长，在其返回高处的中途亦可用“SHAKE”技维持，想要顺利通过关卡，就得熟悉这一技巧。圆形巨石会压扁瓦里奥，合二为一结伴前进，不会受到伤害。



●宝箱

1 如图，在这里用“SHAKE”技，等巨石滚过去后再取得

2 中后期会看到由定时炸弹组成的路，从这里上去走到最末处即可。

3 返回时获取，救助后从缺口处走下去，靠近左边的铁块用“SHAKE”技，马上向左边冲过去，在隐藏地图位置的台阶等圆形巨石过去，然后再向左走上楼梯就能看到。

◆任务

1倒计时1’35前返回

路线同3号宝箱，之后利用加速器往回冲吧。

2 取得钱币36000

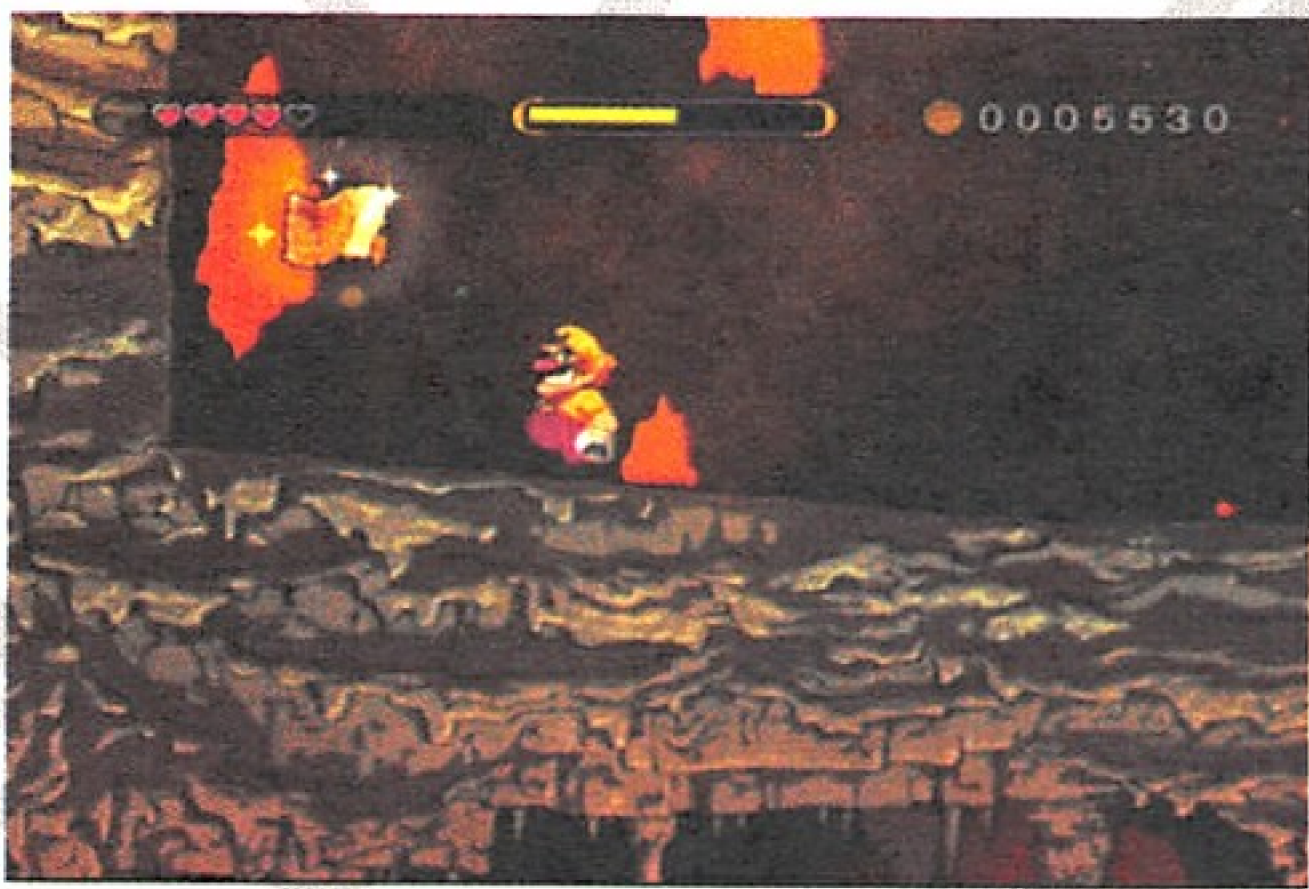
提示一下，从加速器位置离开，然后下坠可以到一个版面，这里有两个钻石。



3 消灭闪光的敌人
位于某个版面第一个升降梯式机器的左上方。
4 引爆所有的炸弹
主要是2号宝箱的炸弹，其他的路上看到了就引爆吧。



2-3-sp1■ 2-3的强化版，滚石出现的次数大大增加，不少地方还需要借小滚石来垫脚跳至高处。中后期还会遇到一直有圆石阻挡的地方，注意利用跳跃和墙角进行躲避。返回时，尤其注意喷火球的地方，另外要多借助巨石和加速器方可顺利完成关卡。另外本关有张隐藏地图，位置就在巨石下落处，先要使巨石滚入岩浆后再回去取得即可。



●宝箱

1 开始提示的地方向右走，滚动的小圆石用下趴跳跃很容易躲开
2 返回时获得，必须要比圆石跑的快才能顺利拿到 ?
3 与炸弹连续爆炸比速度，快速向右边走，跳到吊绳处便能得到

◆任务

1 倒计时2’00前返回

多利用滚动的石头和加速器，熟悉版面后便相当轻松。
2 全程不受伤害
岩浆地形，以及喷火球的敌人一定要多小心，其他的倒容易些。
3 取得钱币40000
4 不能被滚动的圆石碾到
5 消灭闪光的敌人
蓝色机关打开后就能发现。
6 不能使用存档点(略)。
7 在滚动的圆石上5连跳
救助版面的最上面，找大点的圆石，与其滚动方向相同连踩5次即可，难度不大。





2-3-sp2■ 本关设计的十分有趣，开始的第一个版面就是救助，然后就靠着高速状态以返回为目标奔波。虽然时间看起来紧迫，但关卡的加速器众多，就算失误一两次也问题不大。

●宝箱

1 高速状态走分岔路的下面
2 依次开启机关至黄色机关，便可顺利得到
3 在第二个升降平台的右边，注意控制好方向切换与起跳时机

◆任务

1 倒计时1’55前返回



利用加速器一口气冲回来吧，升降平台处尽量少失误。

2 全程不受伤害

可以与任务4一起完成，慢悠悠逛回起点即可。

3 取得钱币42000

4 不得使用加速器

只有走回来了，时间方面完全够用。

5 消灭闪光的敌人

位置相当明显，就不多叙述了。

6 打碎所有土块

注意是土块，也可以与任务4一起完成。



2-4■ 这一关卡的横杠数量非常多，在部分版面里可以说只能是完全依靠翻滚跳跃动作通过，并且还设有针刺地形，各位玩家一定要多加小心。中期时会遇到移动规律固定的炸弹组合，通过时切记不能太急躁，要稳扎稳打才是最好的战术。



●宝箱

1 在加速器处进入高速状态，然后左右反复切换方向等待升降平台，来到顶部后向左跑撞开铁块即可到手。注意在切换方向时一定要迅速，掉头就马上下达反向指令，同时默念左、右、左、右。

2 拿到1号宝箱之后的一处版面，会发现地面有铁块，在这里利用敌人跳到上面的横杠，向上跳跃直至可以用空中下坐动作，破坏地面的铁块即可。

3 在有移动规律固定的炸弹组合版面处同样会发现一处铁块，先来到左上角平台，在平台在边缘处用下坐破坏铁块，里面是长串狭窄路线，直线向左走（爬？）到底就会发现，注意途中规律掉落的炸弹，另外这里要用到不少趴跳动作。



◆任务

1 倒计时2’40前返回

返回时的翻滚跳跃要一次通过，之后的高速状态则难度不大。

2 全程不受伤害

主要是大量翻滚跳跃附近的针刺地形，以及那些炸弹，敌人方面威胁不大，多加小心即可。

3 取得钱币46000

4 消灭闪光的敌人

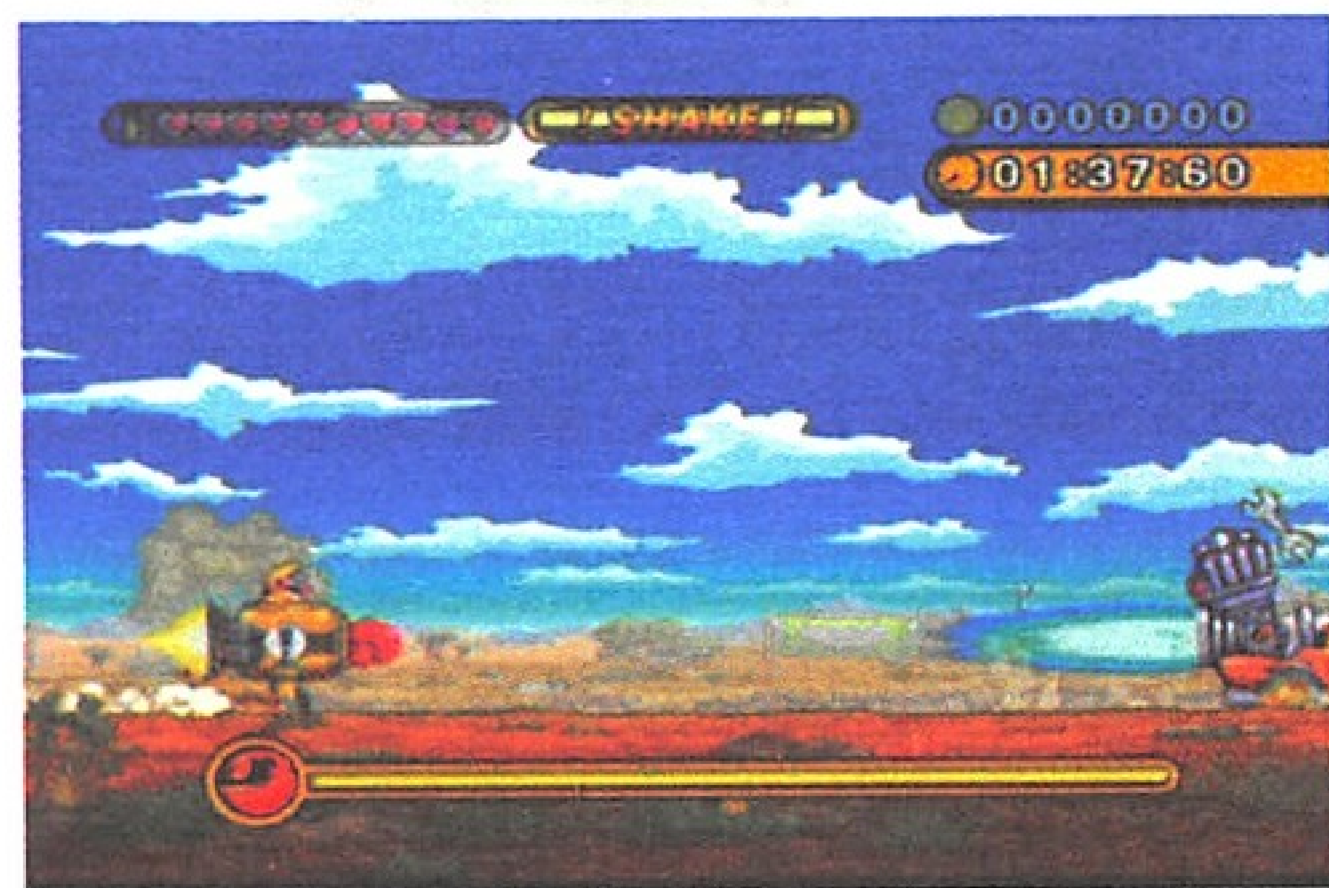
位置在某个版面的左上角，很容易发现，由于是飘在空中的，无法摇钱，稍有遗憾。

5 破坏所有的石块

这个任务就需要多次进行翻滚跳跃，特别是距离针刺地形非常近的石块要小心处理。



Boss关卡■ 第二大陆的Boss是个开跑车的头目，我们的瓦里奥大人不能带自己的爱车与之抗衡，可是杀鸡焉用牛刀，借一架自带如意手的独轮车绰绰有余。操作方面与之前关卡中的独轮车相同，只是多了控制如意手的“1”键。开始Boss会不断的扔扳手进攻，此时只需要看清下落位置用如意手打回去，注意不要向天上打了，目标是对手汽车的发动机。其发动机受到几次攻击后会损坏，此刻会露出受攻击判定——车



尾底部的红点，这时冲到其身后用如意手猛攻，一次就能打将近1/4的HP。待其发动机恢复后喷出的高速气流是有攻击判定，因此我们只要远离它即可躲过。Boss的HP损失大约1/3后，会抬起车身并换扔轮胎（这车容量真大），注意白色轮胎具是弹跳性的，而黄色轮胎则着地滚动。这时同样用如意手将轮胎打回去，方向是朝上，发动机损坏再来一轮进攻。Boss的HP剩下1/5时，会来到我们的身后，全速冲撞过来。冲撞前残影会逐渐变小，与Boss身体完全融合后发动冲撞，此刻向后跳起躲开。之后Boss的车会粉碎，注意散落的零件也是有攻击的，挥动如意手把零件全部击飞，会发现Boss拿着个方向盘出现在我们面前，迎面给予最后一击以后就可以顺利过关。





第三大陆

3-1■ 本关的场景是一列正在飞速行驶中的火车，刚开始在车顶上会吹风，使瓦里奥慢速向后移动，不过之后就会进入内部不再受此影响。火车内部的场景总体上来说算是比较简单的，主要是多用皮球来开启机关通过即可。其中有两处发热的机器，如果直接撞击会受到伤害，用皮球攻击三次即可。返回时只要从火车顶上跑回去就可以了。





●宝箱

1 在喷气这里下坐即可

2 借助弹簧顶坏石块进入管道，开启机关获得

3 利用高速状态冲过来破坏铁块即可，注意喷火地点要趴下

◆任务

1倒计时1’55前返回

救助后利用加速器从车顶返回

2 全程不受伤害

注意喷火点，尤其是有弹簧的版面

3 取得钱币50000



3-2■ 这一关出现了众多的移动履带，部分履带可以通过机关改变方向。油滴落在地面会产生短时间燃烧，靠近能使瓦里奥变为燃烧状态，该状态下无法控制方向，只有通过墙壁来切换，完全燃烧有一定的时间限制，只有完全燃烧状态才能打开带火焰标记的砖块。救助前有下压的铁柱，待其上升时通过，被压扁虽然不会受到伤害，但会因无法控制而掉下去。



●宝箱

1 用眩晕的敌人开启机关，使履带停止移动，然后爬过去拿到

2 在救助之前，从铁柱的上面来到左上方



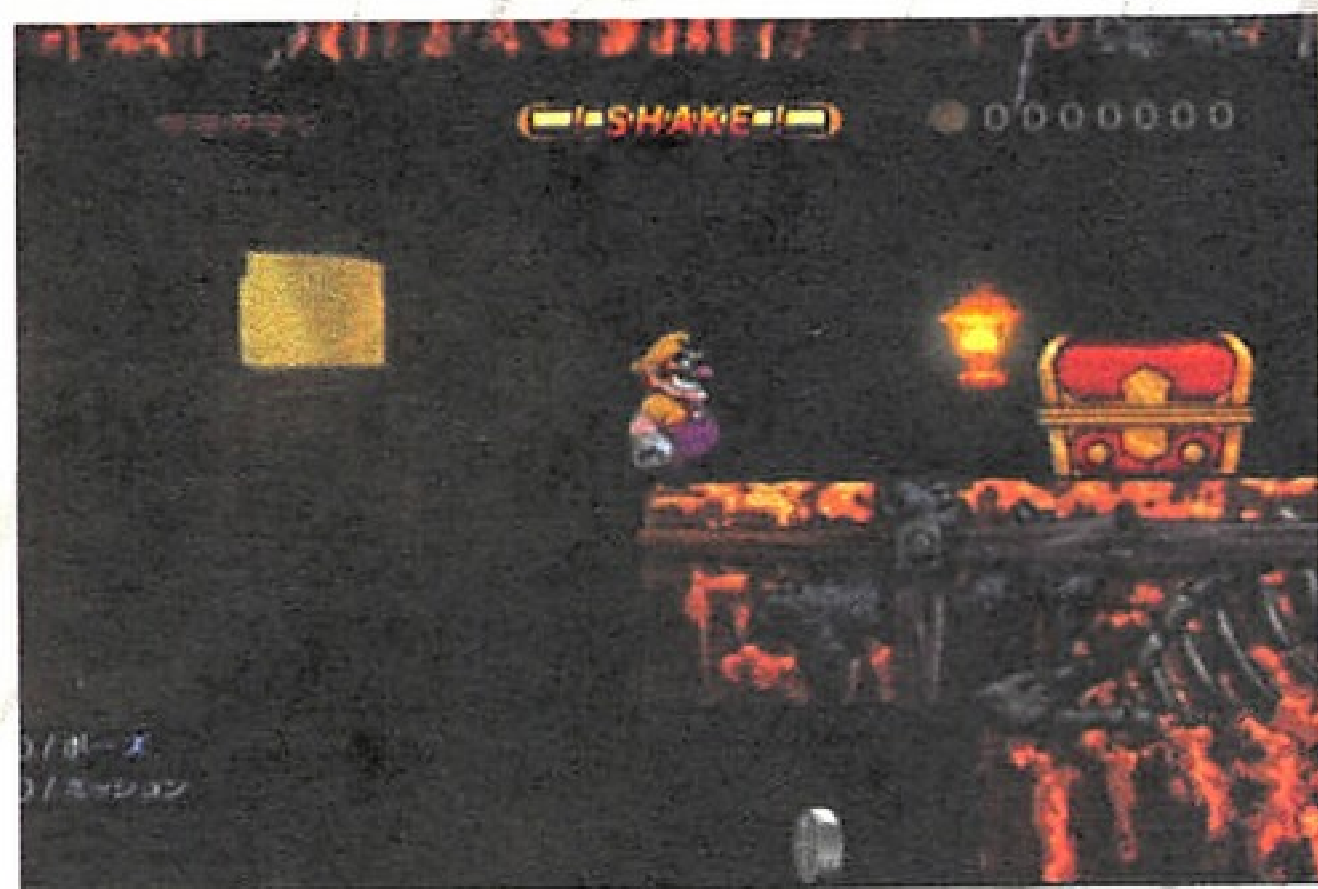
3 燃烧状态开路，进入水管后计算好爆炸时间和履带速度，炸开铁块过去得到

◆任务

1 倒计时1’55前返回
高速状态返回，无须详细说明。
2 全程不受伤害
注意移动履带上带刺的敌人，以及水里的鱼
3 取得钱币50000
4 全程不碰小铁块
所谓小铁块是指关卡中两段移动履带，会不停的出现小铁块，若不碰到它们，只有借眩晕的敌人来开启机关通过，考虑到移动履带，在扔出的时机和方向比较考验，快、准、细心是完成这一任务的必要技巧。

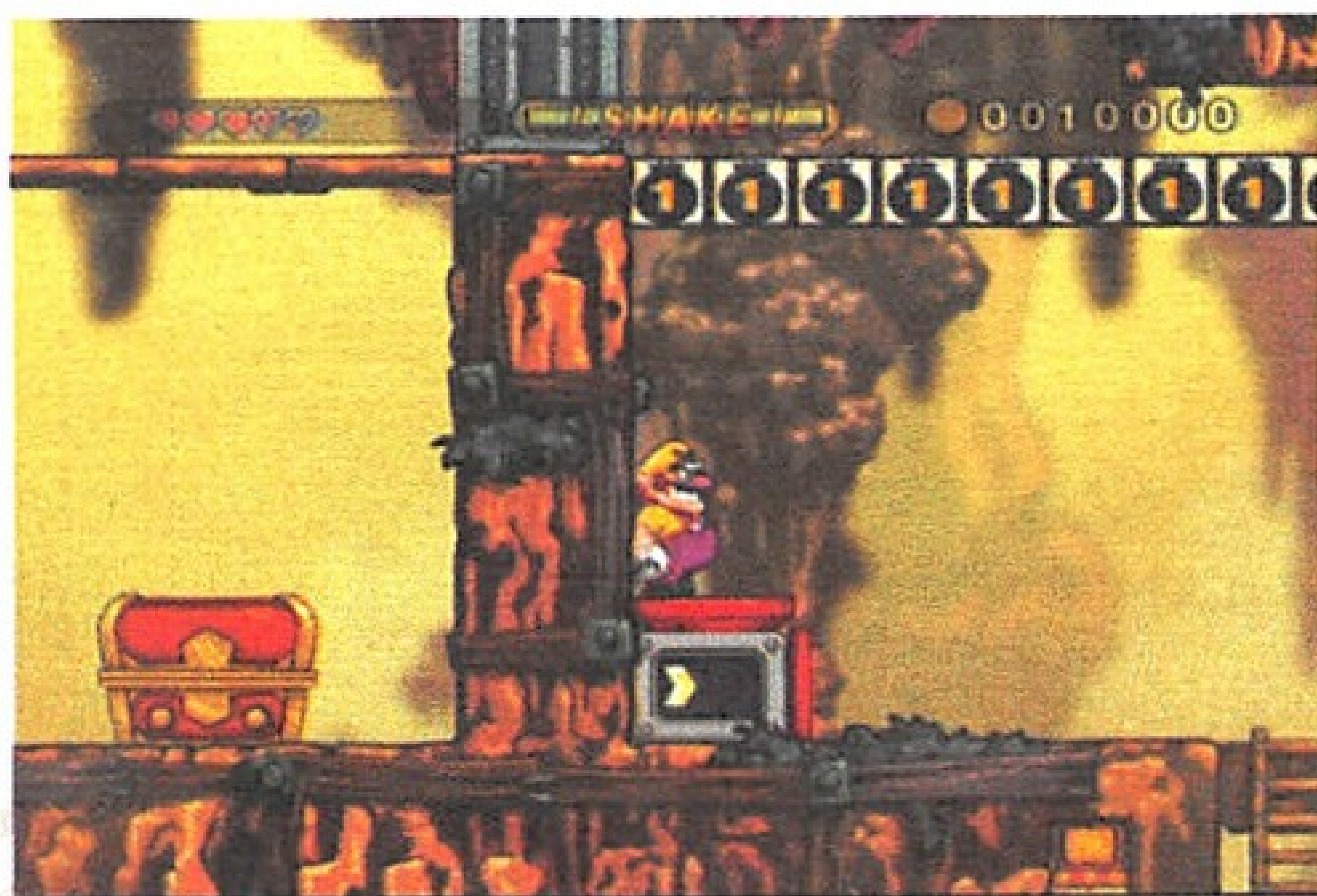


3-3■ 上一个关卡的加强版，敌人数量较多，叉状敌人会在瓦里奥靠近时会原地跳跃，提前用“SHAKE”技震晕再通过比较保险，其他方面则问题不大。



●宝箱

1 在众多叉状敌人的某处会发现石块，下去后进入管道，会看到众多炸弹以及挡路的条状物体，用“SHAKE”技后要迅速向右走，与炸弹爆炸比速度，边跑边跳到最右边即可得到。
2 燃烧状态下利用墙壁切换方向并且跳跃，一直来到左上角，破坏带火焰标记的砖块进入管道后获得。
3 进入高速状态后从上方的炸弹路通过，注意及时下趴即可顺利通过。



◆任务

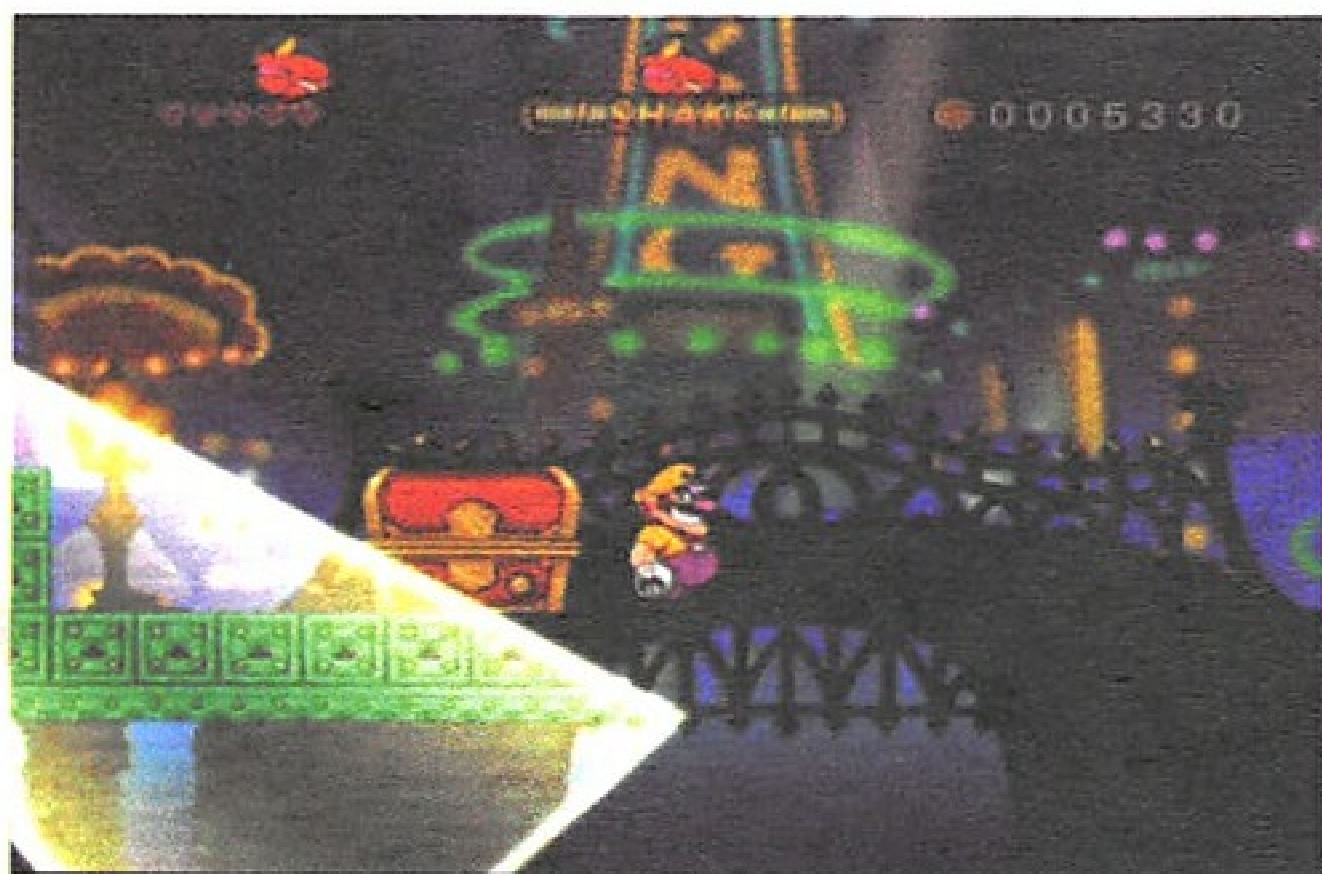
1 倒计时1’35前返回
时间比较充裕，尽量以高速状态返回
2 取得钱币50000
3 消灭闪光的敌人
返回时破坏铁块即可
4 用皮球一次消灭三名敌人
皮球扔出是一条直线，因此找三个普通敌人放在一起，再扔皮球即可完成



3-4■ 本关场景在一处游乐园，并出现隐藏平台，只有在背景灯照耀情况下才会显示，部分隐藏平台有钱币提示。进入内部会有老虎机，用“SHAKE”技可以摇出对应的东西，有铁块挡路时就得摇出炸弹破坏，机关则是摇出皮球，进行开启。喷泉重点介绍一下，喷出的水有三种颜色：绿色的高度较矮，喷出时间一致，持



续时间长；红色的高度较高，喷出时间从左至右，持续时间短；蓝色的高度较高，喷出时间一致，持续时间短。只有在喷水时才能从水面上通过，光是喷头无法站立的。后期某个版面需要连续踩三次敌人通过，注意起跳的时机和控制。



●宝箱

1 开始的隐藏平台版面，在右下方踩掉漂浮的敌人后向左走发现

2 进入管道后，摇出炸弹，拿起走到最左边轻扔出去炸开铁块，然后趴跳过去即可

3 返回时获得，必须高速状态，在喷泉处等待红色水下落，立刻跳上去，借助喷起的蓝色水流向左上方冲去，在快到尽头处跳起破坏铁块获得

◆任务

1 倒计时1’50前返回

主要是喷水的时机要把握好，必须保持高速状态。

2 全程不受伤害

注意炮台敌人以及伤害地形，仔细点便问题不大。

3 取得钱币48000

救助版面的左上方有个钻石，另外，返回时的老虎机可以摇出钱币。

4 消灭闪光的敌人

要把炮台敌人弄晕，摇成普通敌人后抱着跳过来，再开启机关即可，记得先摇钱币。

5 同时引爆2枚炸弹

利用老虎机摇出两个炸弹即可完成任务。



3-4-sp1■ 场景方面与3-4类似，也是在一处游乐园，大部分设备也差不多，但难度提高了不少。注意隐藏的移动平台很难发现踪影，多加尝试即可。本关也有一张隐藏地图，需要在老虎机摇出炸弹马上向右边走去，炸掉铁块就能获取。

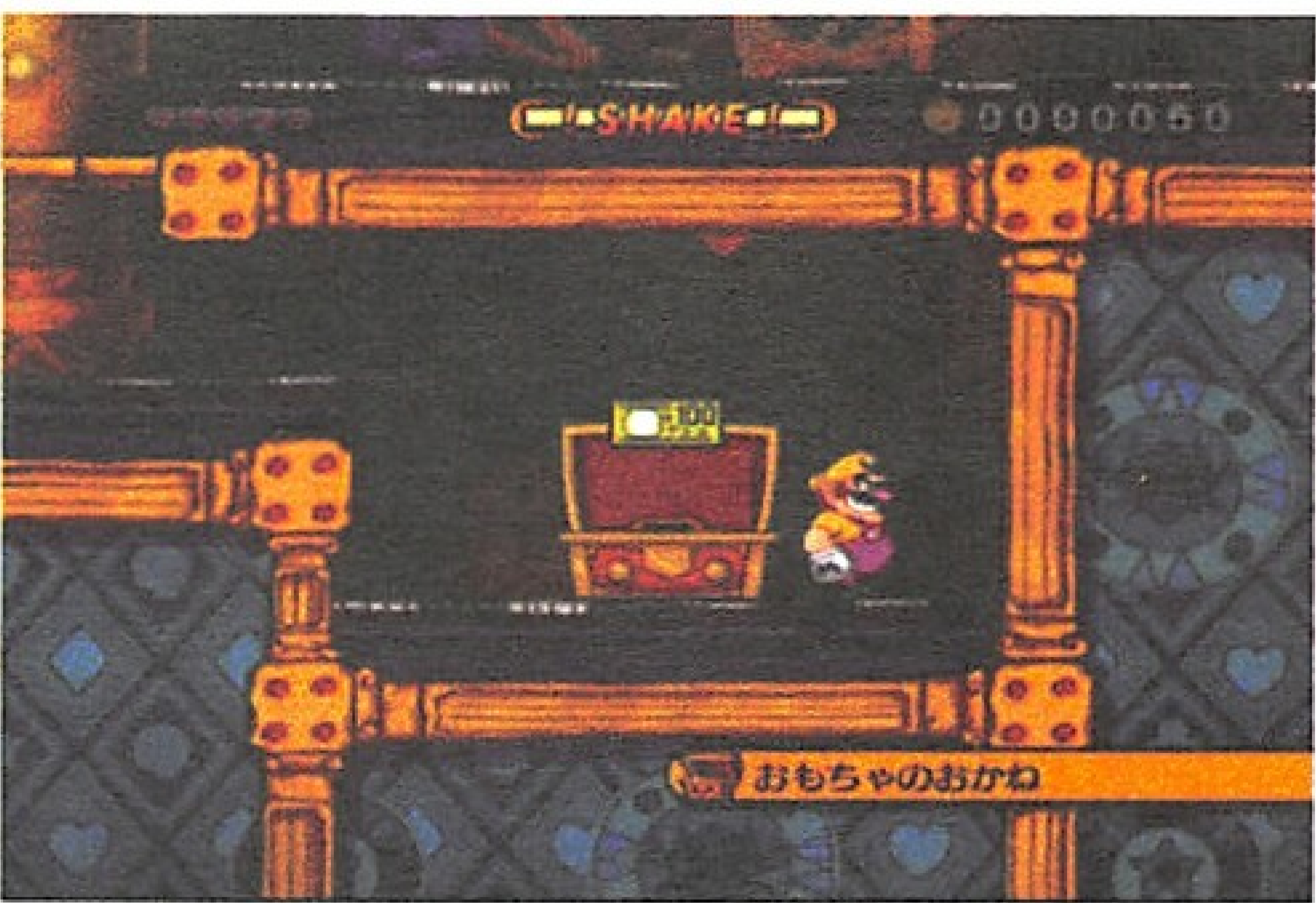


●宝箱

1 摇出皮球，将红色开关关闭，再摇出雪变为雪人状态滚过去获得

2 需要在前一个版面处炸开铁块，然后变为雪人状态跳下来，从斜坡处滚过来取得，注意要提前关闭红色机关

3 在喷泉处来到左上方，进入管道后待敌人处于低位置时跳过去，难度较大但可重复尝试



◆任务

1 倒计时1’40前返回

非高速状态保持撞击的速度返回，难度不大。

2 全程不受伤害

炮台敌人要注意，小心点便能完成。

3 取得钱币70000

4 消灭闪光的敌人

喷泉版面的右上角，要在左边喷泉喷射最高水位时上去。

5 同时引爆3枚炸弹

先找个合适的地方，用“SHAKE”技震晕炸弹

的敌人，之后尽量背对着靠近它，在丢出两个炸弹后，接住下一个炸弹跑到炸弹堆里，难度极大。

6 获得5个回复道具



3-4-sp2■ 关卡场景与2-1类似，是在一辆行驶的火车中，难度提高了不少。在喷火处要尤其注意，欲速则不达，在其不喷发时通过。返回时需要先进入大炮，由于炮口附近有三处喷火点，因此在发射时要找准空隙。



●宝箱

1 开始有喷火点的版面来到左上角，爬梯子上去后进入管道，按照“蓝、红、蓝、黄、红”的颜色顺序依次控制机关，使敌人走下来，然后打破小石块即可得到

2 如图，在木箱处按所示搭建，进入管道后，站在靠缺口处向右扔出，同时马上趴下，反弹的皮球会打破木箱

3 将炮台敌人摇成普通的，在喷气处下坐后直线扔出打破小石块



◆任务

1 倒计时1’40前返回

前面的黄色机关必须处于开启状态，大炮发射时不得失误，高速状态返回时熟悉路程即可。

2 全程不受伤害

主要是喷火点，其间隙较小，小心点慢慢来就基本无大碍。

3 取得钱币50000

4 消灭闪光的敌人

返回时就能看到，停止高速状态去打掉即可。

5 不能消灭敌人

小心点通过即可，返回时不要进入高速状态。

6 借助普通敌人进行5连踩

返回时的不少版面都有超过5个敌人，将它们聚在一起连踩即可。

7 获得5个回复道具







Boss关卡■ Boss是一个飘在空中的小丑头，瓦里奥的攻击方式是借助横杆翻滚跳跃。他的弱点只有在头部受到一直攻击后才会出现，此时他会原地落下，注意每次暴露弱点都可以攻击两次，但要迅速攻击，否则会有彩球出现进行保护，之后会四面八方的放出。刚开始他只会把鼻子变成刺球攻击瓦里奥所在位置，喷气后放出。由于有一定的时间差，只需要不断移动或利用横杠跳起即可躲开。受到两次攻击后，

攻略指南针



大刺球会变成两个小刺球被棍子连接在鼻子两边，并且旋转保护头部，看准时机继续攻击头部使其暴露弱点即可。他还会在下巴处放出条状激光，左右散开，趴在地面是绝对安全的。受到四次攻击后，他会将棍子伸长至整个屏幕，棍子上带有火焰，并做缓慢的逆时针旋转。这时只有跟着他旋转的方向走，在从他头上通过时进攻，几次后会再度暴露弱点，Boss受到六次攻击死亡。

第四大陆



4-1 ：本关出现了藤蔓，跳到附近按上可以抓住并攀爬,也可以进行跳跃，熟悉该动作技巧。敌人方面没有太大的变化，场景出现了食人花，站在上面一定时间后会收拢花瓣包住瓦里奥，收拢前会有刺出现，迅速跳开即可，其中红色的收拢速度最快，要多加注意，如果被困住，大力摇晃手柄即可脱离。支点可移动的吊绳，需要一定高度或强力作用方可使其移动，横向的必须利用加速器才能顺利通过。



● **宝箱**

1 来到第一个版面的左上方，通过吊绳来到右上方即可

2 利用食人花收拢花瓣的花朵做垫脚，跳上藤蔓爬过去获得

3 与2号宝箱获得方法类似



◆ **任务**

1 倒计时1’45前返回

利用加速器快速返回即可，注意路线的选择。

2 取得钱币50000

3 不得消灭敌人

小心点通过就行，返回时别高速状态，慢慢走回来就行。



4-2 游戏的第二个海底关卡，比起上一个难度增加了不少。关卡中新增加了规律移动的阻碍物，别被挤住，看准时机通过。分岔路也更多更狭窄，好好控制潜艇移动吧。关底会出现强气流，只有将方向调到最大才能勉强稳定位置，由于这里的气流是有间隙的，在不喷发状态调整位置攻击即可。



● **宝箱**

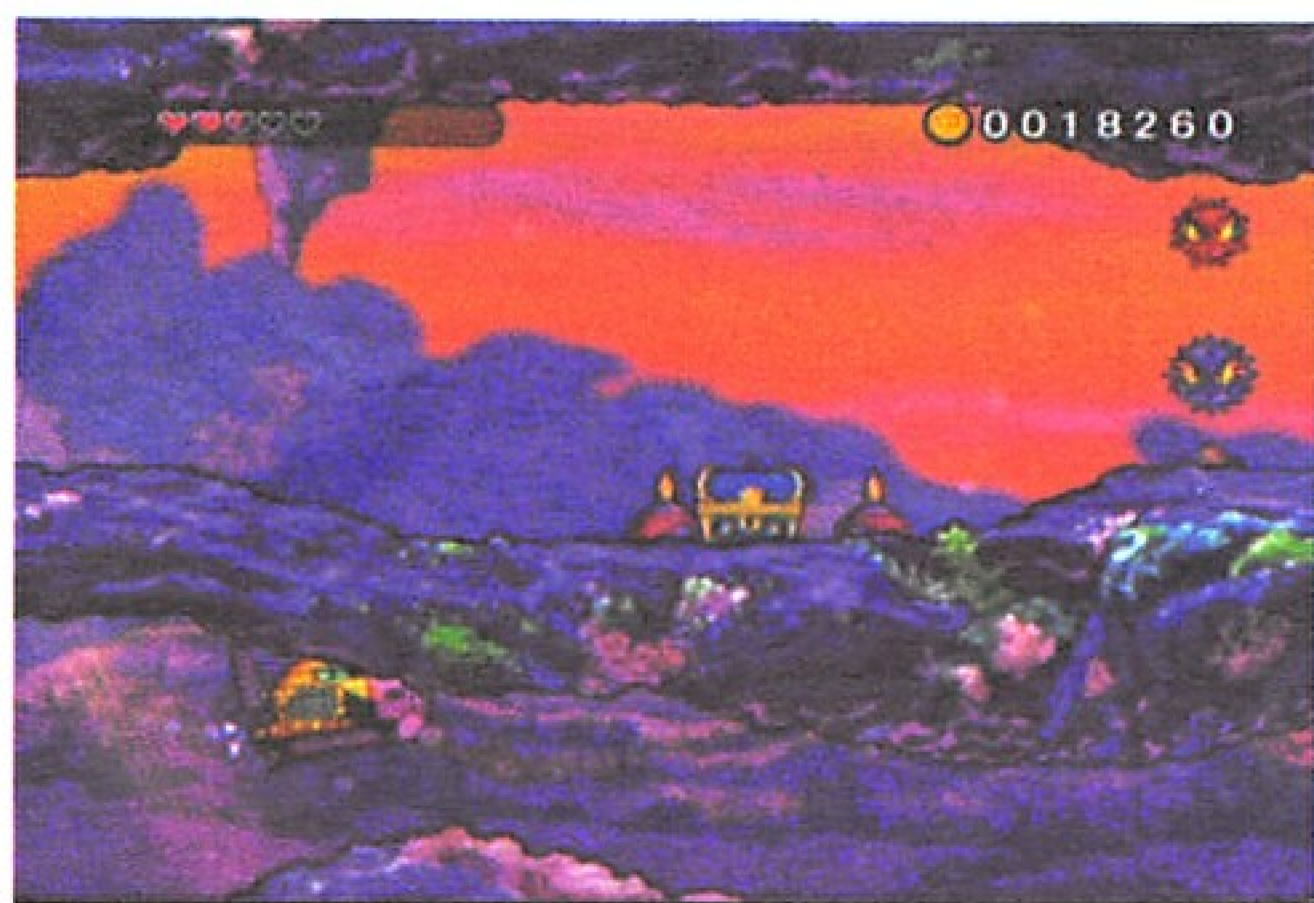
1 第一个岔路走上面

2 第二个岔路走下面

3 第三个岔路走中间

◆ **任务**

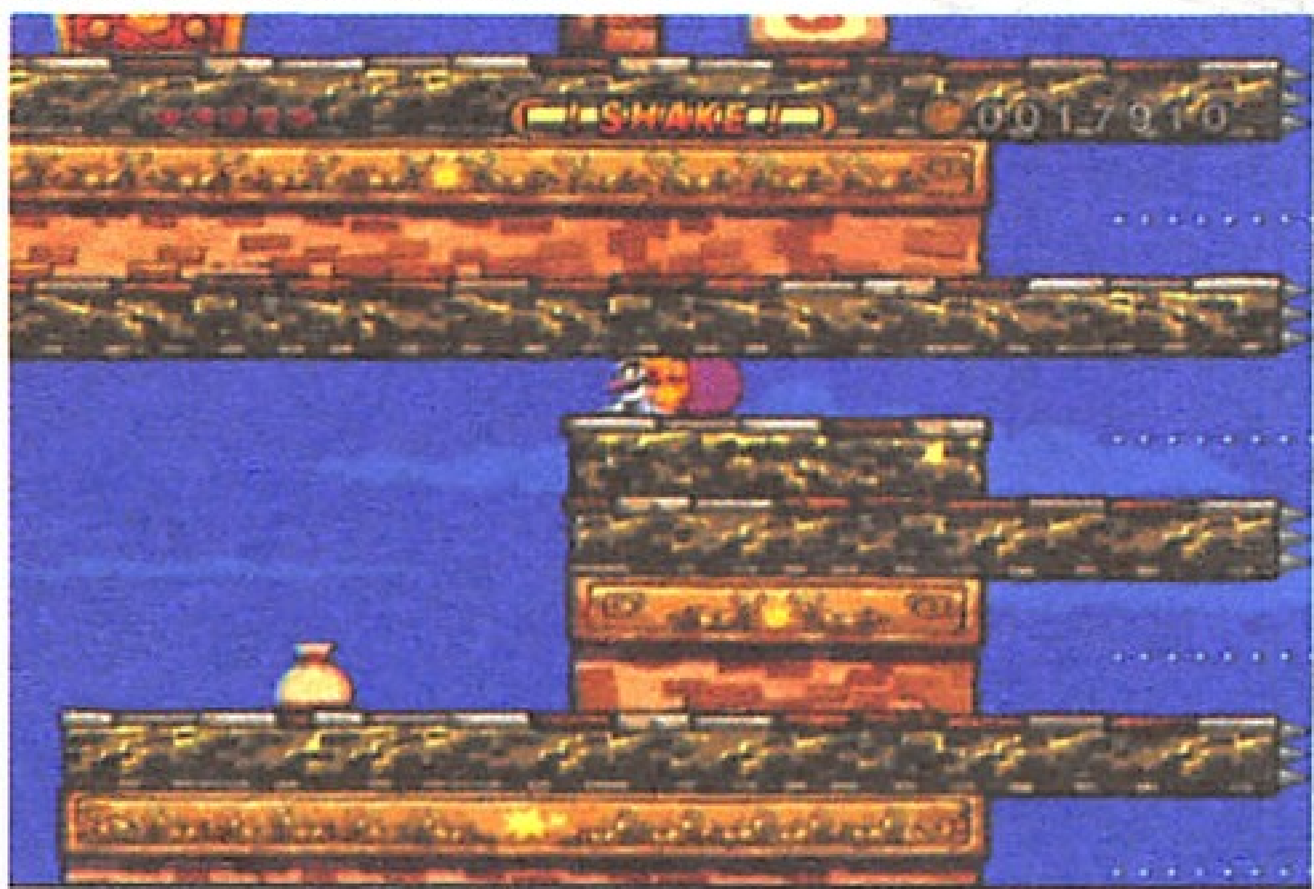
1 取得钱币30000



2 连续获取小型金币10次
在2号宝箱之后的一段路途中会出现不少，分岔路中也有，只有不发射鱼雷挨打来完成。
3 潜水艇受损不太严重
所谓的太严重是指潜艇出现破裂，HP在2/5以下才会出现，还是有几次机会，多加小心即可。



4-3■ 本关的场景十分漂亮，背景的城堡貌似模仿《天空之城》制作，还有大彩虹和……扯远了，本关出现了飞行器，控制方法很有特点，是通过改变推进器的方向来控制飞行器的方向，“2”键用于启动推进器。机关的难度都不大，稍加思考就能顺利过关。



●宝箱
1 乘飞行器至右上角开启机关，然后来到右下方获得
2 在拿隐藏地图处，通过移动平台来到右上方，进入管道，小心控制飞行器至左边管道，进入后得到
3 将敌人弄到角落，趴着跳可以过来；或者在上面控制履带使铁箱掉落下来。

◆任务
1 倒计时2’50前返回



救助处有加速器，高速状态返回即可。
2 全程不受伤害
主要是有针刺地形，敌人方面倒难度不大。
3 取得钱币55000
4 飞行器不被破坏
一次机会获得2号宝箱，如果已经拿到则几乎没难度，注意飞行器是可以撞坏的，不要撞它。
5 消灭闪光的敌人
到达这里需要利用叉状敌人，用“SHAKE”技震晕后投掷到墙上，然后跳上来即可，记得先摇钱……





4-3-sp■ 本关的原理类似2-3-sp2，也是开始就进行救助，然后在时限内返回。虽然时间很



多，但关卡流程基本是控制飞行器进行，因此在其控制技术上要有一定有水平，否则无法顺利过关。



●宝箱

1 在第三次控制飞行器的版面从场景的右边上去就可以了

2 大量针刺地形的版面向最上方移动就能发现

3 第一个版面处的右上角，需要飞到顶部马上离开飞行器，待其下落时趴着进入

◆任务

1 倒计时6’00前返回

除了熟悉关卡流程外，飞行器的控制也十分重要。

2 全程不受伤害

基本上与任务5相同，针刺地形要多加小心。

3 取得钱币50000

4 连续获取大型银币10次

找机会专门拿大型银币即可，极其考验飞行器的控制

5 飞行器不被破坏

其实就是考验飞行器的控制技术。

6 消灭闪光的敌人

在最后一个飞行器版面的右上角，飞到高处跳出来再踩掉。

7 破坏全部的土块

全关只有八块，开始的六块和返回到这里的两块，全部破坏即可。



4-4■ 基本上是4-1的强化关卡，要小心食人花全部是快速收拢的，通过时需要多加小心。



●宝箱

1 利用食人花收拢的花朵来到右上角，借加速器向左跳去抓住吊绳来到左边即可

2 1号宝箱的下一个版面，高速状态向左冲，改变方向落到水面，同时按下破坏小石块，进入管道获得

3 在地面有铁块那里，在食人花的花朵跳起下坐破坏掉铁块，之后的方法类似2号宝箱



◆任务

1 倒计时1’45前返回

多熟悉返回的路程即可，时间还算比较充裕的。

2 全程不受伤害

食人花很烦，水中的鱼也会不时的跃起，多小心吧。

3 取得钱币55000

提示下第一个版面的管道里，将鸟踩晕后站在小石块前摇，它会因为没毛疯狂前冲，打碎土块，再趴着过去即可得到钻石。

4 消灭闪光的敌人

救助前，下面的加速器天花板处，用敌人砸吧

5 全程不下水

这个任务无法与拿2、3号宝箱同时进行，还有在爬藤蔓时小心跃起的鱼。





4-4-sp1■ 比起4-4难度更大，尤其是宝箱的获得十分考验玩家技术。急流上的漂木，在通过时一定要果断，否则掉下水就得重新来过。隐藏地图的获得要进入燃烧状态来到右上方破坏铁块，进入管道后得到。救助处继续向右走会找到一个加速器，利用他来享受高速吧。

●宝箱

1 被急流冲到这里后等待漂木，从漂木跳到藤蔓向上爬获得

2 难度很大，打破版面左下方的木箱，燃烧状态奔跑时借助食人花的花瓣与收拢后的花朵作为垫脚跳到上面平台处，破坏铁块得到

3 难度极大，燃烧状态来到下一个版面，看准时机从漂木上来到岸上，破坏铁块即可，由于全身燃烧需要相当长的时间，并与撞墙次数有一定关系，因此在这里必须撞墙两次后再去下个版面。



◆任务

1 倒计时1’30前返回

高速状态飞奔回来吧，注意到达加速器的方法是待吊绳落到底部后小跳。

2 全程不受伤害

小心点通过，由于敌人不多，难度不大。



3 取得钱币63000

4 消灭闪光的敌人

高速状态撞开铁块即可。

5 将5个敌人喂给食人花吃

不需要在同一个版面，关卡进行时就能顺便完成，难度很低。

6 摇晃空中的鸟

在其俯冲时踩晕再摇即可，很简单的任务。

7 全程不下水

与1号宝箱获得冲突，其他方面难度不大，多注意即可。



4-4-sp2■ 关卡场景与4-3类似,但出现了不少履带和“！”铁块,需要站在履带上用“SHAKE”技，因此要提前选好位置,不要掉到针刺地形。后面的升降平台会碰到针刺地形,要多加注意，提前使用“SHAKE”技，返回时注意起跳的时机。



●宝箱

1 先上去从高处破坏铁块，然后开启履带将木箱传送下来

2 难度较大，首先关闭红、黄两个机关，再关闭后面的蓝色机关，回头走顺路将红、黄机关开启，然后高速状态冲下来，途中分别将三个机

关全部顶一下，破坏掉铁块后进入管道，乘飞行器来到最左边

3 救助版面处，将丢炸弹的敌人震晕，抱着来到下面，然后借炸弹炸开铁块



◆任务

1 倒计时2’00前返回

返回时注意不要撞到“！”铁块，多熟悉路程难度便很低。

2 全程不受伤害

小心针刺地形，尤其是升降平台附近的。

3 取得钱币72000

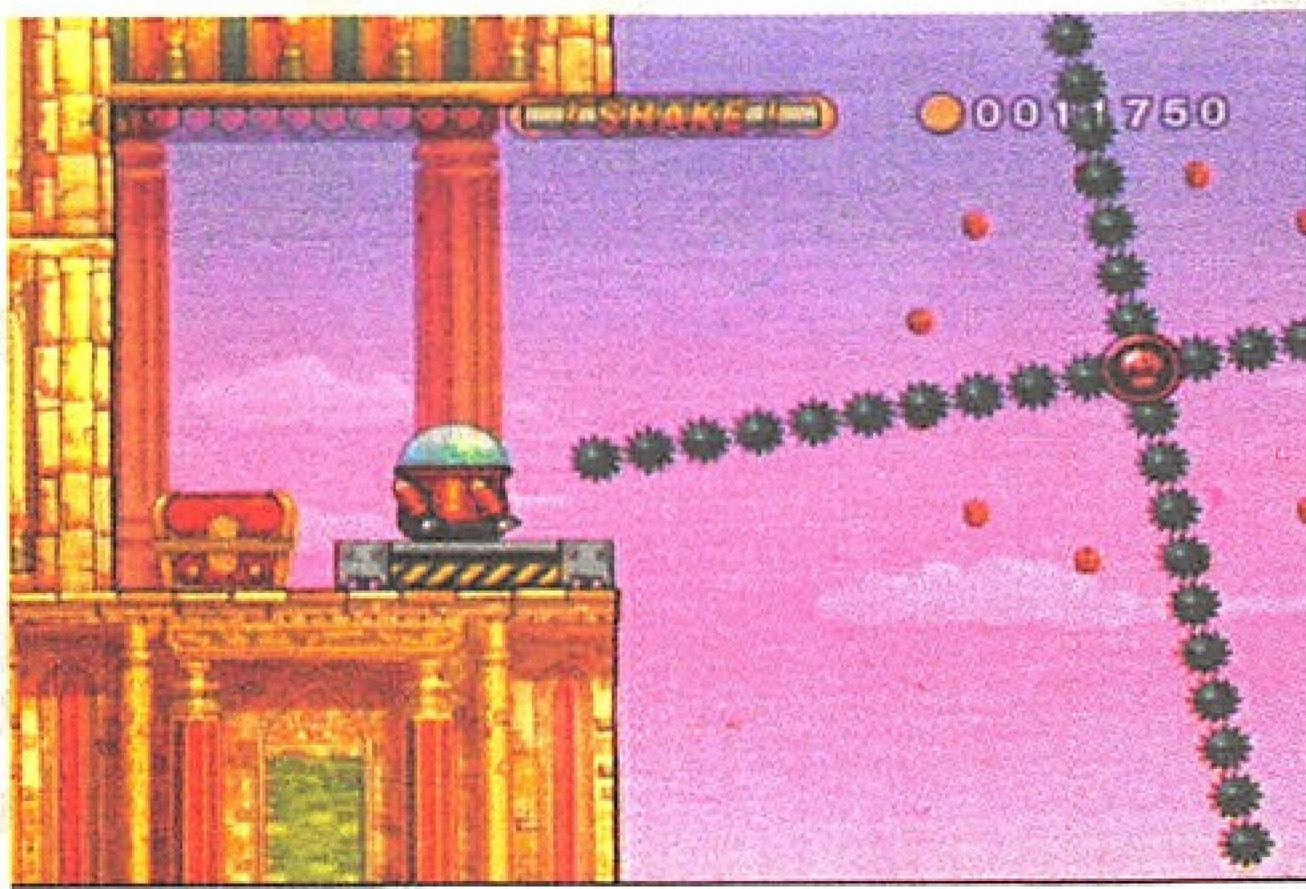
4 飞行器不被破坏

难度不大，略。

5 消灭闪光的敌人

返回时的飞行器版面右上角。

6 不使用存档点（略）





Boss关卡■ Boss是一盆巨型食人花，我们的目的是将它撞到最右边，当然直接撞是不行，要砸晕它的头部再撞，每晕一次可以撞击两次，八次结束战斗。下面分析它的攻击，刚开始只会扔出敌人（顺序：两个普通的——刺猬——蝎子，循环），一会之后扬起大风，这里要在



敌人快落地时用“SHAKE”技晕掉，抓起来扔向Boss，否则会被吹到左边水里死掉。Boss在受攻击后会在所有地面处用地刺攻击，这时要跳到左边的食人花处躲避。受到四次攻击后，Boss会用震地，并长出地刺保护自己，之后会扔出两个蝎子，先抓起一只，向Boss靠近，待其扬风结束后会取消地刺保护，这时便砸向它吧。受到六次攻击后，会震地，在一定区域的两边各长出地刺，然后扔出一个炮台敌人和两只刺猬，用“SHAKE”技晕掉炮台敌人，摇成普通敌人后，抱着在区域中部等Boss扬风。扬风有两次，一次向右一次向左，反过来等待即可，再取消地刺，这时就给出最后的攻击吧。



第五大陆



5-1■ 本关的场景带有浓烈的中国风味，是笔者喜欢的关卡之一。关卡中多了一种木制机关，可以通过攻击使其变化，不过总体来说还是比较简单。铁块可以借助弹簧跳到高处再下坐破坏，敌人方面难度也不大，稳扎稳打即可轻松过关。

●宝箱

1 将第一个木制机关变成“卜”形状，跳上去就能得到



2 撞开这个木制机关，从弹簧跳上来获取

3 在三个木制机关处，将左数第一个变成“┣”“┫”或“┻”带突出部分的形状，然后跳到上面的平台再过来拿到

◆任务

1 倒计时2’00前返回

要完成限时任务要保证前面所有的木制机关没有突出的部分，才能顺利利用高速状态返回

2 全程不受伤害

敌人不多，唯一要注意的地方是水中的鱼

3 取得钱币60000

在2号宝箱之后的版面，左上方有个管道，内有大量钱币。





5-2■ 游戏的第三个海底关卡，难度更大了，主要是有强气流和炸弹的组合，因此在控制方面的要求更高。而敌人也明显增加了不少，前进时要多用鱼雷开路。中期的挡路机器很容易对付，而救助前的机器则因为强气流的影响会稍有难度，不过摸清规律则会轻松通过。

●宝箱

1 刚开始不久的路上，绕圈的敌人可以选择不攻击，发射鱼雷获得也没问题



2 第一个分岔路走下面，注意要从绕圈的敌人缝隙中穿过

3 第二个分岔路走上面，一定要贴着强气流口过去

◆任务

1 取得钱币40000

2 连续获取小型金币8次

由于消灭敌人不会出现小型金币，只有选择不攻击来完成该任务。

3 潜艇受损不太严重同4-2，不重复解释。





5-3■ 关卡场景变成了冰天雪地，冰面行走会打滑，多用跳跃来控制较好。冰砖可以撞击使其移动，顺便还能一扫敌人。站在积雪下面用“SHAKE”技能变为雪人状态，有斜坡时可以直接滚



动至尽头，并且能打破带“雪花”图案的砖块。后期的冰锥可以用“SHAKE”技震下来，作为垫脚点继续前进。



●**宝箱**

1 在第一个积雪点变为雪人状态向左滚动即可

2 如图，将冰砖从右至左撞去，追上去站在左边，来到宝箱处跳上去

3 冰锥版面处，从冰锥上一直向左上跳去。由于“SHAKE”技的冷却时间只比冰锥的持续时间长一点,所以冷却了马上用，跳到下一个冰锥上。

◆**任务**

1 倒计时1’40前返回

关卡中的限制不多，因此限时任务难度不大。

2 全程不受伤害

小心点就OK，本关难度不大。

3 取得钱币65000

4 不得消灭敌人

同之前的相同任务一样，千万注意在撞冰砖时要先处理后面的敌人。

5 用“SHAKE”技震下5个冰锥

先在拿3号宝箱处一次震下3个，再回管道这边一次震2个就完成。



5-3-sp1■ 5-1的加强版，难度更大。木制机关的一侧有针刺，在控制其转换方向时少了选择面，要求更加苛刻。本关出现了丢定时炸弹的敌人，并且在靠近时会消失，需要借助炸弹破坏铁块通过，要注意炸弹的爆炸时间。隐藏地图的位置如图，不难获得。



●**宝箱**

1 救助前借弹簧向上跳处，抓起某个敌人打碎左上方的石块，再借弹簧跳上去获得

2 高速状态从黄色机关通道处进入下个版面，破坏铁块进入管道，将丢炸弹的敌人踩晕后来到上面，待它恢复正常后利用炸弹破坏铁块，在1转换为0时抛下即可

3 将版面的所有木制机关全部开启，高速状态跳到这里破坏铁块即可

◆**任务**

1 倒计时1’30前返回

救助前要先把途中的木制机关平放，熟悉后自然可以轻松完成。

2 全程不受伤害

唯一要说明的地方是救助前的连续弹簧处，小心针刺地形。

3 取得钱币70000

4 消灭闪光的敌人

在3号宝箱的下一个版面，注意不要用下坐。

5 用炸弹消灭3个敌人



攻略指南针



丢出和爆炸攻击都计算在内，第一个版面就能完成，很简单的任务。

6 摇晃丢炸弹的敌人

用“SHAKE”技震晕后摇一下就完成，很简单的任务。

7 同时引爆5个炸弹

利用两个丢炸弹的敌人，将它们保持在屏幕中，控制瓦里奥站在中间，丢出4个炸弹后马上接住下一个，跑到炸弹堆里，难度超乎想象……



5-3-sp2■ 场景与5-3类似，冰天雪地的样子，难度不算太大，平常心就能顺利过关。



●宝箱

1 在“！”铁块的版面，进入管道后，先用“SHAKE”技震起这里的“！”铁块，然后高速状态来到最上面，最后趴着滑过去即可

2 在“！”铁块的版面，用“SHAKE”技震起它后马上进入雪人状态滚至左下方

3 如图，先把冰砖送到上面来，然后回到上个版面再过来，木箱就出现了，将冰砖送到这里，站在上面再用“SHAKE”技震下“！”铁块即可

◆任务

1 倒计时2’00前返回



时间很苛刻，高速状态一次成功地返回吧。

2 全程不受伤害

小心点难度不大，注意企鹅的攻击。

3 取得钱币70000

4 消灭闪光的敌人

刚开始的钱袋的上面，很容易发现。

5 借企鹅进行三连踩

在有红色企鹅的版面完成比较容易，在冰面上正好有三只企鹅，将它们聚集在一起连踩即可，注意企鹅会钻地，要把握好时机。

6 获得5个回复道具（略）



5-4■ 本关由一座城堡构成，敌人方面增加了木乃伊，会吐出无视墙壁的毒气，并有一定的持续时间，无法直接攻击，只有先用“SHAKE”技晕掉再进行撞击。木桶是用来缩小变大的，缩小形态的瓦里奥能够通过更矮的过道，但没有“SHAKE”技，且无法抓住竖杆移动，跳跃和移动则与普通状态相同。地面的蓝色柱子其实是个机关，用“SHAKE”技可以将其震起，作为垫脚点，然后再下坐攻击则会出现隐藏的东西。隐藏地图在返回时获得，注意在这里取消高速状态。



攻略指南针

●宝箱

1 先将滴油处附近的蓝色柱子震起，变为燃烧状态破坏右边的火焰块，在里面变小，返回向左上方爬过去获得

2 将叉状敌人扔到墙上，然后弹跳上来，记得先消灭木乃伊

3 在2号宝箱版面，先来到右下变小，再走到左下方去获得



◆任务

1 倒计时1’50前返回

进大炮发射以及高速状态的跑动尽量一气呵成，熟悉之后便没有难度。

2 全程不受伤害

注意木乃伊的攻击，以及伤害地形的影响

3 取得钱币55000

4 找出所有的蓝色柱子

路上仔细点就能看到，数量不多

5 不能消灭敌人

唯一要注意的地方是进入大炮的版面，要把铁块上发射炮弹的敌人扔开，其他的小心即可



5-4-sp■ 场景与5-4基本相同，伸缩杆的固定点有刺，要多加小心，宝箱无法直接获得，需要投掷炸弹使其爆炸才行。



●宝箱

1 需要在2号宝箱旁边带炸弹过来

2 先要到下个版面变为缩小状态，然后返回这里在左边变大拿炸弹

3 高速状态来到最上方，在这里的左上角有炸弹

◆任务

1倒计时1’30前返回

普通状态返回即可，时间比较充裕，难度不大

2全程不受伤害

伸缩杆的刺要特别注意，其他地方没有太大的问题

3取得钱币83000

4找出所有的蓝色柱子

仔细点就能完成的任务。

5 缩小形态过关

返回时有装置可以缩小，不多说明。

6 消灭闪光的敌人

在很多伸缩杆版的左上角，小心跳上去就能看到。

7 不使用存档点

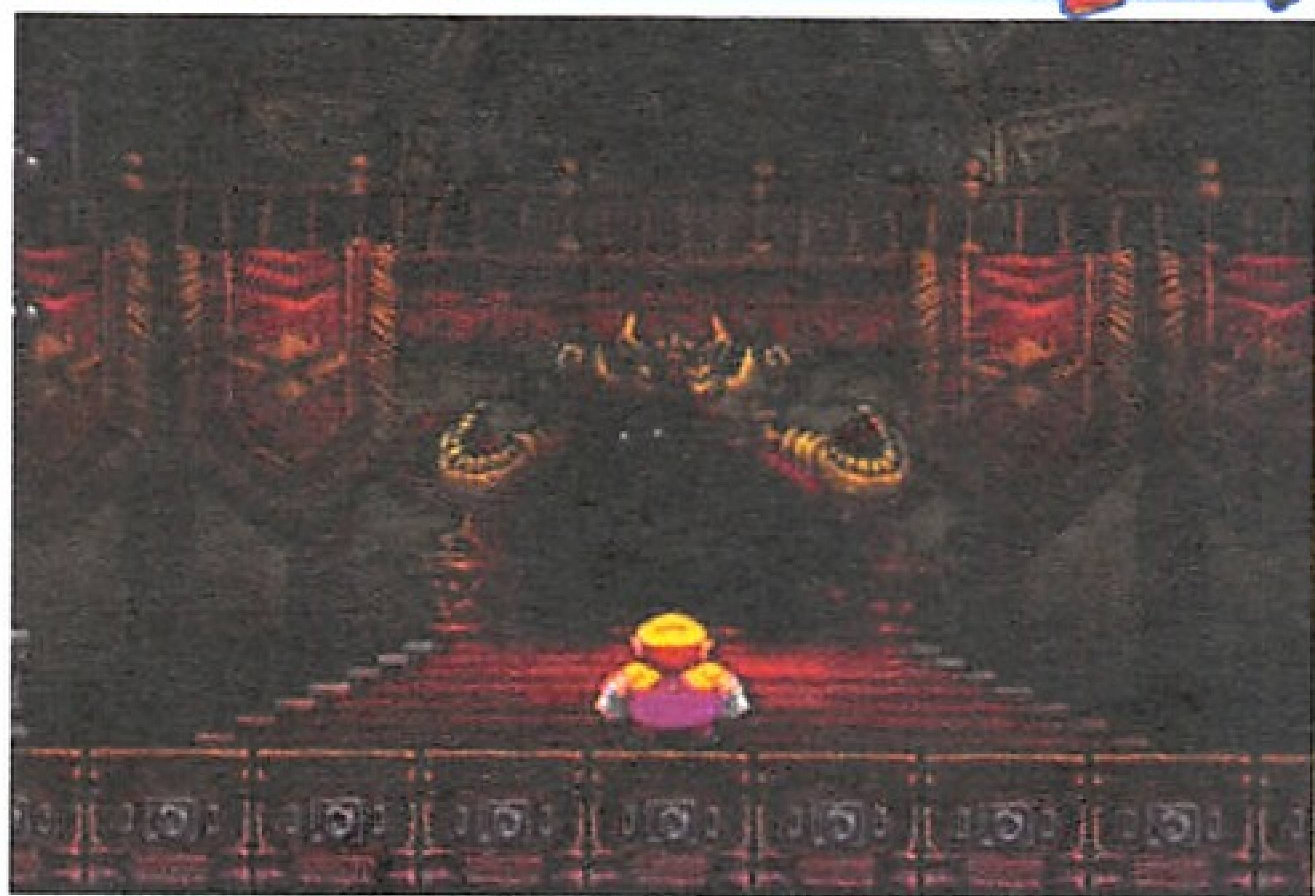




Boss关卡■ Boss是个端着大锅的独头厨师，我们的攻击也比较单一，就是将boss震地出现的敌人，喂到他的嘴里，一定数量会吐出一个定时炸弹，这时将炸弹再喂给他，就能对他造成伤害，在他受到炸弹伤害后落地还可以继续攻击，撞击最多6次，虽然伤害低但积少成多嘛。如果在他每次落下后攻击，则只需要4枚炸弹，否则要多用一枚。Boss的攻击方式也不多，开始他只会连人带锅震地，跳起躲避。HP下一半后，他会连续两次震地，还会发射跟踪导弹。跟踪导弹的躲避诀窍就是远离boss先引再跳，这样躲几乎不会受到攻击。剩1/4HP后会左右冲刺，趴下即可躲避。由于Boss的震地次数越多，震下的普通敌人就越难对付，因此本战尽量速战速决。

最终Boss大陆





游戏的最终Boss自然就是开场CG中出现的海盗头目ジェイキング，由于是最终Boss，在攻击方式和血量上，比起前面的Boss会上升很多。瓦里奥的攻击方式也比较单一，在Boss眩晕时抓住扔到屏幕的任意位置即可造成大量伤害，下面对Boss的攻击进行详细分析。



第一形态■ 刚开始Boss就会用头进行冲刺，左右共三次，此时只要踩他的头部就会让他撞进墙里，这时撞击五次就会让他进行眩晕状态。受到攻击后，Boss会用双手敲击地面，出现规律移动的火球，看准空隙躲避，在他敲地面前用"SHAKE"技可让他的这一攻击失效。之后Boss会震地，跳起可以躲过。如果被震晕一定要迅速摇手柄醒来，否则会被Boss以瓦之道还之瓦身。注意Boss在震地时会出现一段时间的"SHAKE"技不可防御，这时用之同样可以让他眩晕。另外他还会扔出大型的普通敌人，跳起踩掉即可。Boss在去血1/3左右后会破坏地面，切换场景。这时他的攻击方式与开始基本相同，只是冲刺需要踩两次，扔出的敌人变为大型刺球类敌人，不能踩，跳过去躲开。受到攻击后会连续进行高空下坐，并伴随全屏的地面攻击，此时除了跳起躲避外，还要注意他的下坐位置。Boss血见底后会进入第二形态，HP回复满点。





第二形态■ 和第一形态比起来，攻击方式更多了，并且除了扔大型敌人外保留了其他的全部攻击方式。这时Boss的冲刺需要踩三次才能够让他眩晕，而他的冲刺也只有三次，所以必须要抓住每一次冲刺机会进行跳踩的攻击。刚开始Boss受到攻击后，Boss会跃至空中，进行三次激光扫射，这时要在他对面方向屏幕边缘处躲避，激光扫射过来后，会再次发射巨型激光，在发射前的短暂时间马上来到另一边，第三次则会扫射到屏幕正中，并定向发射光球，在距离屏幕三个身位处可以完全避开。另外，Boss还会释放三个光球，速度快慢不一，遇到阻碍则反弹，这些光球会在屏幕中持续存在一段时间，碰到会受到伤害，并且只有当时间到了才会消失，是扰乱瓦里奥进攻与躲避的最大障碍。一定要注意。



通关CG简介





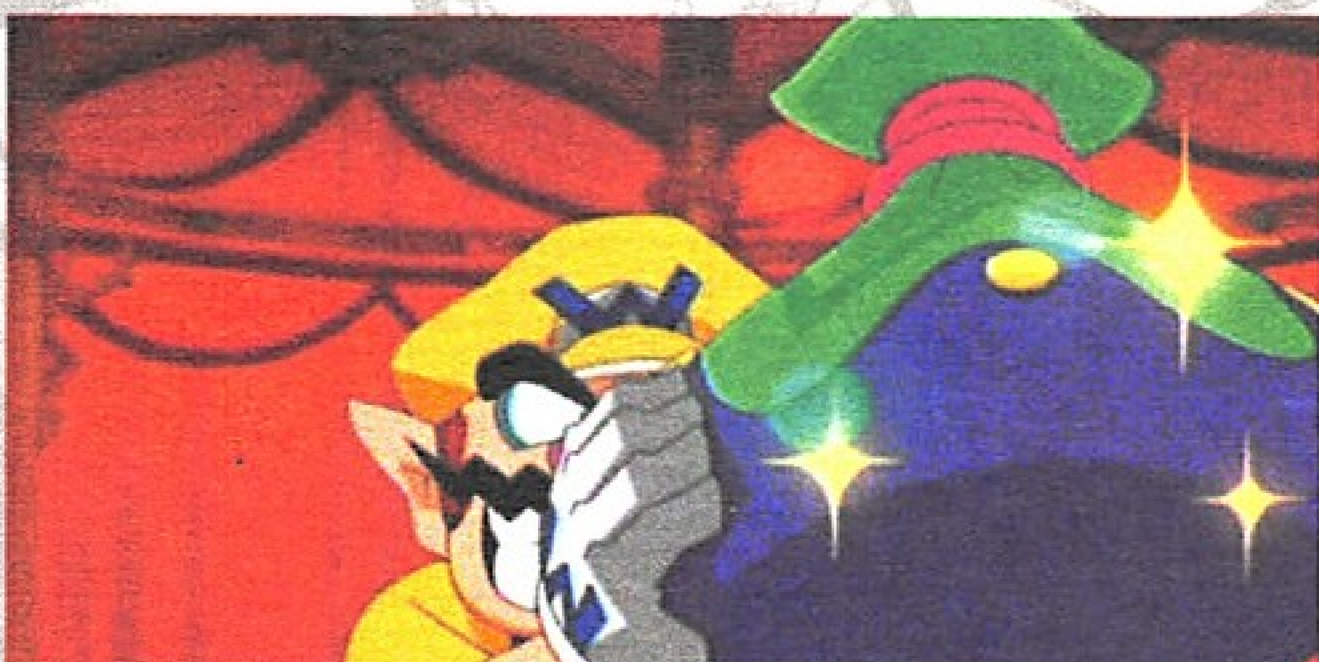
瓦里奥成功打败了海盗头目ジェイキング，使古代仪的ユーレトピア世界恢复了原貌，メルフル族人以及他们的女王クーイン也全部获救。宫殿里，クーイン正不知道怎么答谢恩人瓦里奥时，突然就被他扔了出去。瓦里奥带着传说中的财宝回家，高兴的摇出了财宝里的钱币，并沉醉在获得财宝的幸福当中。正在此时，女海盗シッロプ用吸尘器抢走了财宝，驾车独自离开，一脸茫然的瓦里奥好不容易反应过来，シッロプ已经不知踪影。愤怒的瓦里奥开始朝メルフル族人发泄……

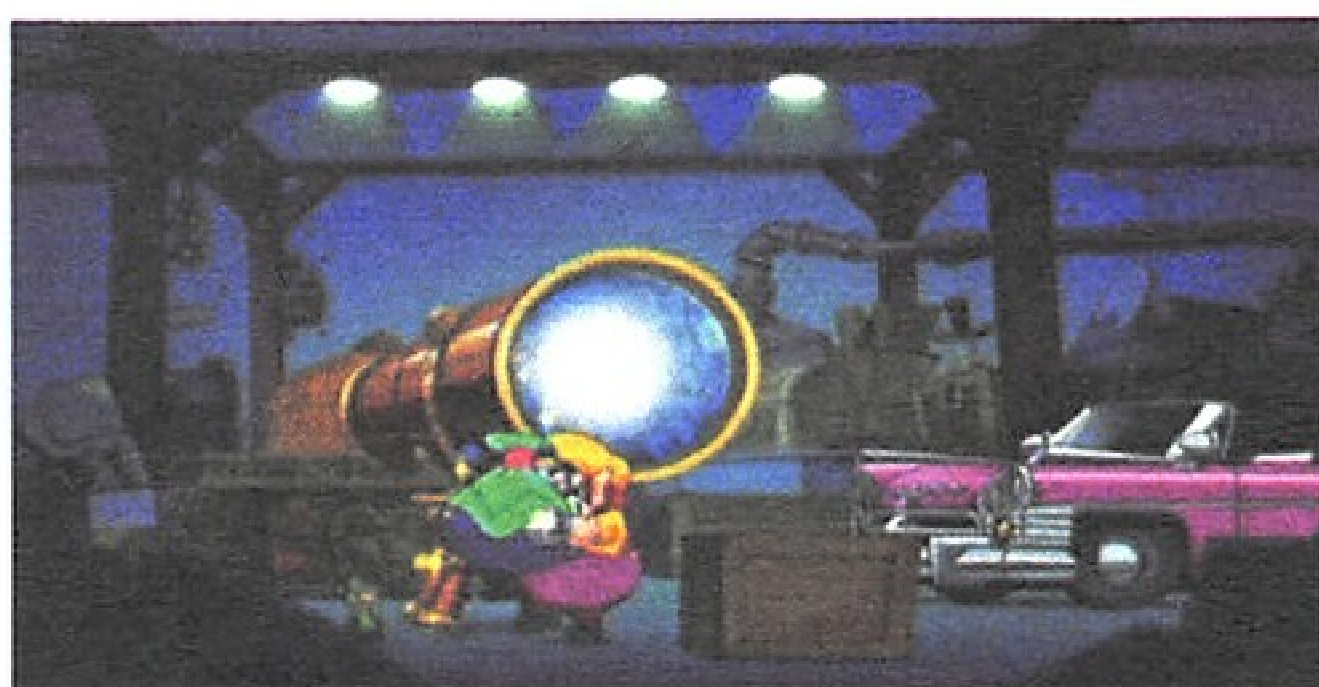


通关后增加要素



Boss关卡可以重复挑战，并开启Boss关的任务，击败Boss后会得到一颗钻石。每关Boss战共有三个任务，其中不受伤害以及限时过关都是统一都有的。由于大家在前面的攻略中已经掌握了Boss战的特点，因此在下文的任务攻略中,关于“不受伤害”的任务不再赘述。下面是游戏中全部关卡中隐藏任务的介绍：





第一大陆Boss

1 不受伤害

2 1’50内打倒Boss

3 不能受到Boss的震地攻击

第二大陆Boss

1 不受伤害

2 1’30内打倒Boss

3 必须打中Boss扔出的轮胎

第三大陆Boss

1 不受伤害

2 1’30内打倒Boss

3 连续攻击两次昏迷状态的Boss

第四大陆Boss

1 不受伤害

2 2’30内打倒Boss

3 消灭5只刺球类敌人

第五大陆Boss

1 不受伤害

2 2’30内打倒Boss

3 连续喂Boss两次炸弹

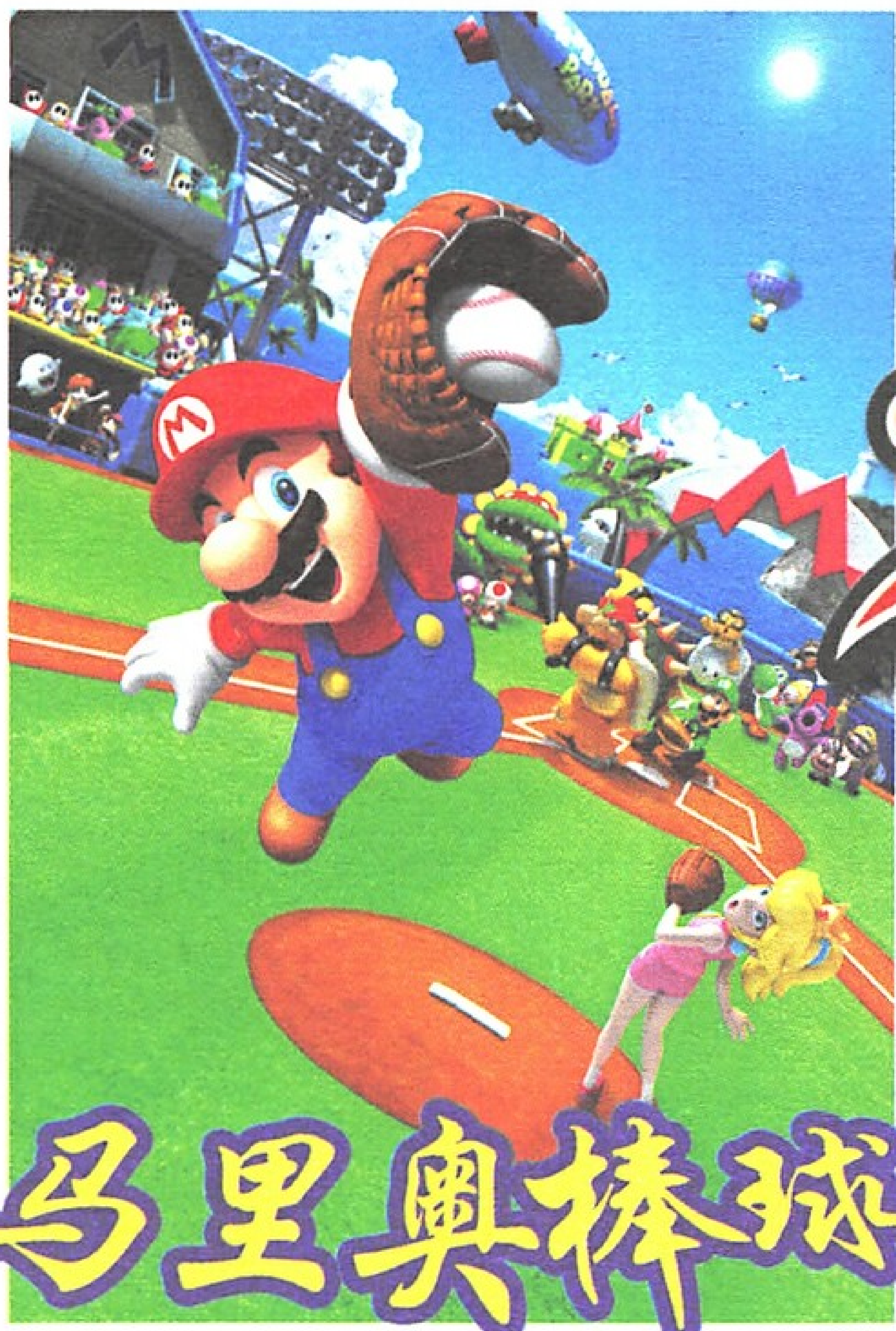
最终Boss

1 不受伤害

2 3’30内打倒Boss

3 取得钱币60000





MARIO Super Sluggers

超级马里奥棒球

厂商 任天堂
类型 SPG
●2008.6.19●1人用/6800日元●日版

《马里奥棒球》可以说在“马里奥体育”的大家庭中属于上乘作品，虽然论影响论品质都比不上《马里奥赛车》，但是优良的手感，精雕细琢的系统还是值得大家去玩味的。本作是NGC版的《马里奥棒球》的续作，虽然变化不大，但是有了Wii的体感操作定会让乐趣倍增，而且本作还支持“Wii Mii”，玩家可以把“自己”真正地融入到游戏当中，和众多马里奥世界里的角色在球场上一较高下。棒球在中国还并不大众，也许有玩家会因此而担心“玩不懂”《马里奥棒球》，这种担心不无道理，但也完全没必要，“轻轻松松玩游戏，快快乐乐搞体育”才是马里奥运动系列的理念，《马里奥棒球　家庭竞技场》更是一款不容错过的精品！

游戏操作介绍

进攻	
挥动遥控器	击球/快速跑垒
挥动遥控器+A	击出高球
挥动遥控器+B	击出低球
挥动遥控器+AB	发动必杀击球
A	盗垒
B	归垒
Z	触击

进攻	
挥动遥控器	投球
挥动遥控器+A	投出下坠球
挥动遥控器+B	投出减速球
挥动遥控器+AB	投出必杀球
摇杆+A	鱼跃接球
A+A	友情跳跃
B	踢飞攻击道具

一、防守

投球篇 投球分为4种，分别是普通球、高速球、变化球以及必杀球。

普通球 将Wii遥控器向后拉再向前甩出即可，很容易被对方击到。

高速球 将Wii遥控器向后拉，此时投球角色脚下会出现一个由大到小缩减的光圈，待光圈与角色重合的瞬间向前甩动遥控器即可投出高速球，如果按住B键球速会更快。这种球虽然不容易被击打，但是击中后出现本垒打的几率很高。

变化球：变化球有两种，一是下坠球，按住A键不放进行投球即可投出下坠球，球路并不与击球提示点相平行。这种球的速度很慢，但是很难掌握球的落点。而是弧线球，当球投出之后（普通球高速球均可），在飞行过程中用“双截棍”的摇杆可以控制球路向左偏移或是向右偏移，这种球可以诱使对方挥空棒，但是要看



准击球员的站位，否则很容易将球投到击球员身上，保送其直接上一垒。

必杀球 一些角色有必杀投球，在投球时同时按住A键与B键即可发动必杀，但必杀槽的必须满气。必杀球虽然可以迷惑击球员，但还是有被击打的可能性，但很难出现本垒打。



封杀篇 当对方击中球后，防守方有多种方式封杀击球员。

直接接杀 球被击飞后地面上会显示落点。跑到提示圈中，提示圈变成红色后站在原地不动即可直接接杀。如果球向着提示圈飞去，而角色距离提示圈还差很短的距离，此时同时配合“双截棍”摇杆的方向按下A键即可鱼跃接球；如果不使用“双截棍”的摇杆，只按下A键的话就可以原地跳起接球。上面这两种接球方式都需要看准时机，否则不仅接不到球还会给对方充分的进垒时间。

守垒员封杀 当游击手或是外野手是在球落地后才接到的球，在跑垒员未上垒之前将球传给该垒守垒员即可将进攻球员封杀出局。“双截棍”摇杆的四个方向代表四个磊，右一，上二，左三，下本，传球时根据方向甩动遥控器即可。

触杀 前提是进攻方垒上有人。当击球员击球后其他垒上球员就会开始跑垒，此时如果要“做掉”击球员以外的进攻队员的话，那么接到球后就要快速将球传给跑垒员即将到达的下一垒守垒员，守垒员接到球后向着跑垒员跑去触碰到其身体即可。



二、进攻

击球篇 击球分为四种，分别是普通击球，大力击球，触击球和必杀击球。

普通击球 横握遥控器，向后拉再向前甩动即可。最简单的击球方法，但是很容易被防守球



员接到。

大力击球 与投手的高速球一样，横握遥控器先向后拉，此时击球员身下会出现一个由大到小缩减的光圈，待光圈与击球员重合时向前甩动即可。这种击打方式比较容易击出本垒打，但是算准时机比较难，提前就向后拉遥控器是没用的，必须在光圈重合的同时挥棒。

触击球 在棒球中触击球是击球员舍弃自己帮助其他垒上球员跑垒的战术。在本作中按“双截棍“的Z键即可使用触击。在触击时即可以提前摆出触击的姿势，也可以待球飞过来后再触击。这两种触击的力度不一样，提前摆好姿势的话球容易以高弧度飞出，如果不是为了保送跑垒员进垒的话最好不要提前摆姿势。

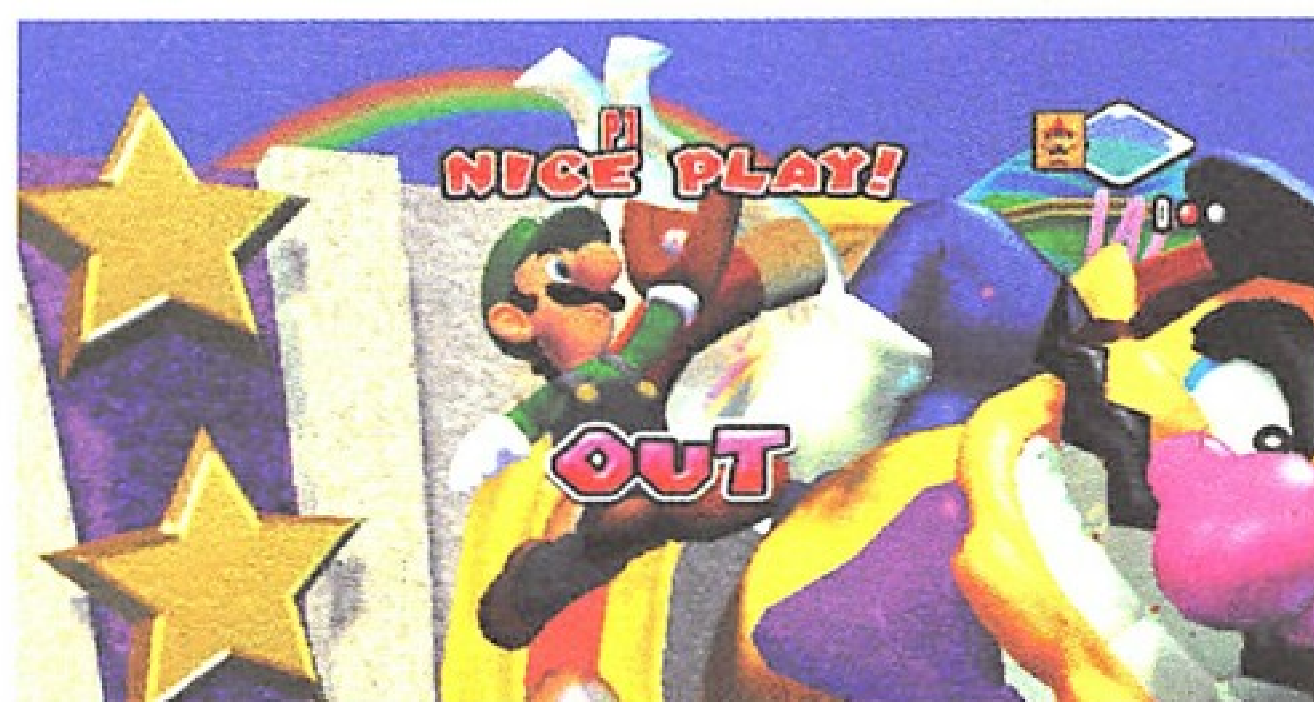
必杀击球 同时按住A键和B键再击球即可，不过系统对时机的判定与普通击球一样，早挥棒或是晚挥棒一样会打不到球。而且挥空的话必杀槽会减少，每次的减少量为气槽全场的3分之2左右。



跑垒篇 跑垒分为正常进垒和盗垒两种。

正常进垒：当击球员击中球后所有的垒上球员都会开始自动跑垒。

盗垒 当对方将球投出就可以按A键开始盗垒。盗垒时可以用“双截棍”的摇杆来指定某一类的进攻球员进行盗垒，方向与传球一样，右一，上二，左三，下本。如果只按A键的话所有类上球员会一起开始盗垒，很容易被对方双杀。当



对方下一垒守垒员接到球准备进行触杀时，按B键即可返回原垒。

三、友情系统

友情系统在进攻和防守中都可以使用，但是对角色有要求（比如马里奥和路易，大小库巴等）。在角色选择画面下，如果两名角色的头像下方都会出现“音符”图标则表示这两人可以发动友情系统。另外三名角色之间相互存在友情（如大金刚家族）的情况与完全没有友情的角色都是存在的。另外，友情系统必须在两名角色相互距离很近的情况下才能发动，在赛前布阵时一定要仔细观察。



友情防守篇■ 友情防守分为接杀和友情传球。

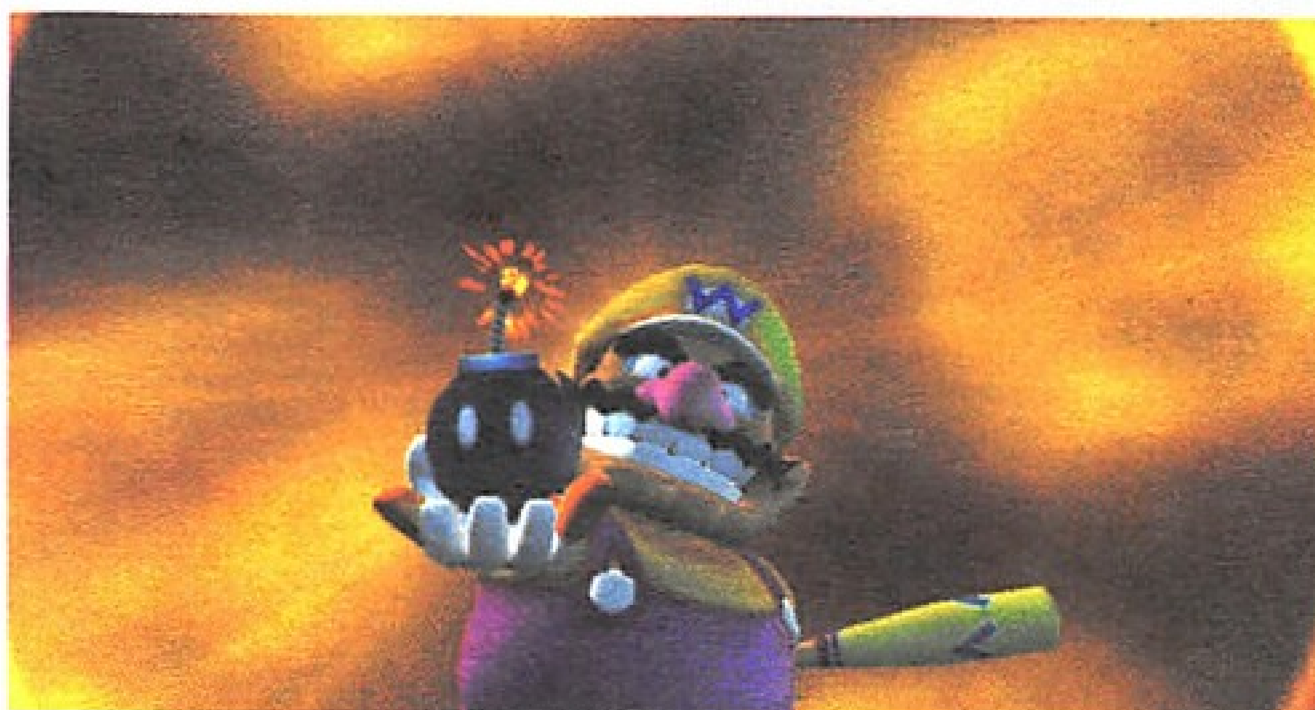
友情接杀■ 对方击出本垒打(球即将飞出场外)时,相互存在友情的角色头上就会出现音符提示,此时当连按两下A键,一名角色就可以踩着另一名角色高高跃起直接在空中接住球,并将对方接杀出局。但是这种接杀方式对时机的掌握有很高的要求,不多加练习的话跳得再高也接不到球。

友情传球：当拥有友情的两名角色接近落地的球后，按下B键，一名角色会以最快的速度将球传到另一名角色手中，此时配合“双截棍”的摇杆立刻进行传球的话球会以超高速飞向指定的垒，如果不指定方向的话球会默认传向本垒。



友情进攻篇■ 友情进攻的内容只有一项，就是捣乱道具。在击球前，击球员头像上方有一个道具栏，里面的道具会不停的滚动，当击球成功后系统会随机选择一项道具。此时按住B键屏幕上就会出现光标,将光标移动到指定地点松开B键即可发射道具,阻止游击手或外野手接球。当玩家进行防守，并在准备接球时遭到道具攻击，可以看准时机按下B键将道具弹开。

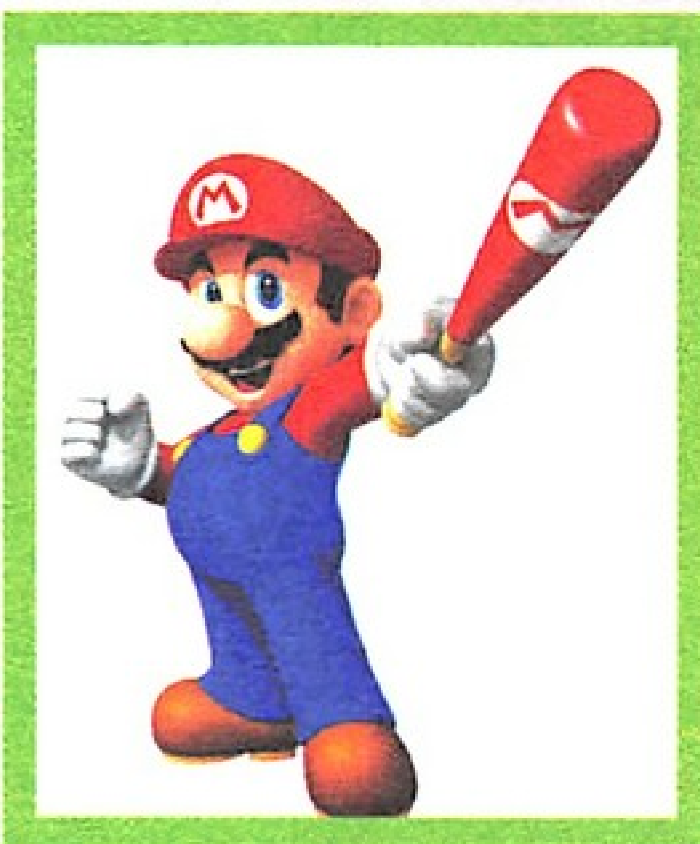
四、必杀技系统



马里奥、路易等主要角色拥有投球或是击球必杀技，可以利用特殊能力增加本方的胜利几率。在比赛时，屏幕下方的角色头像旁边有一个必杀槽，投出好球、将对方三振或是有效击球都可以增加必杀槽。必杀槽没有上限，如果不用的话会一直向上增加，但是被对方有效击球或是挥空棒以及没有击打到对方的好球时必杀槽就会下降，单次下降的幅度可要比增加的幅度大得多，所以有必杀了就不要客气。防守时的投球必杀也有一定几率会被击打到，进攻时的击球必杀在碰到一名防守球员后效果就会消失，所以即便使出必杀也不要贪图上垒，首先安全到达一垒才是胜利的关键。普通角色并没有必杀，当必杀槽暂满后，虽然普通角色按住A+B键进行击球时也会出现特效，但并没有太大的实质效果。

主要角色性能分析

马里奥	
投球—6	击球—7
防守—6	速度—7

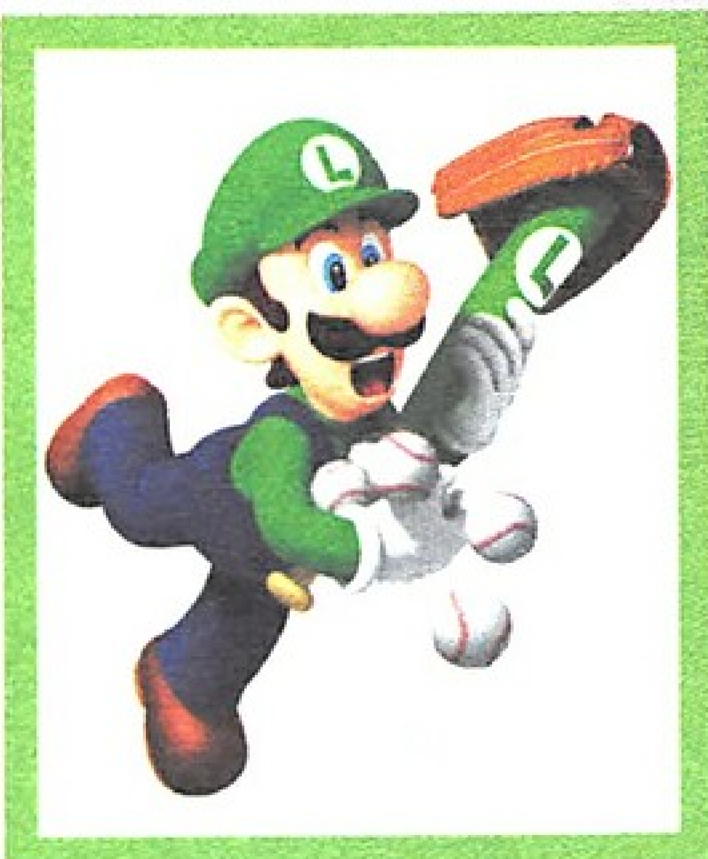


平衡性极强的角色,各项能力的数值都属于中等偏上,适合初上手的玩家使用。与路易、碧奇还有桃子公主有友情关系，布阵时可以将从中选择两人与马里奥一起布置在外野，当对方击出威胁很大的球时随时可以发动友情防守。马里奥的必杀投球与必杀击球一样，都是将火焰围绕在球外侧，可以将击球员或是防守球员烧

伤，增加我方跑垒的时间或是封杀对方球员。马里奥是一个适合所有位置的角色，进攻时安排在第二棒或是第三棒比较合适，保送其他垒上球员继续进垒的同时还可以安全上垒。另外在进攻中当马里奥即将到达本垒，而本垒守垒员又即将接到传球时，系统会提示玩家按B键，按下后马里奥就可以进行“巨大化”并将本垒守垒员撞飞，安全得分，不过前提条件是马里奥距离本垒很近。



路易	
投球—6	击球—6
防守—7	速度—7



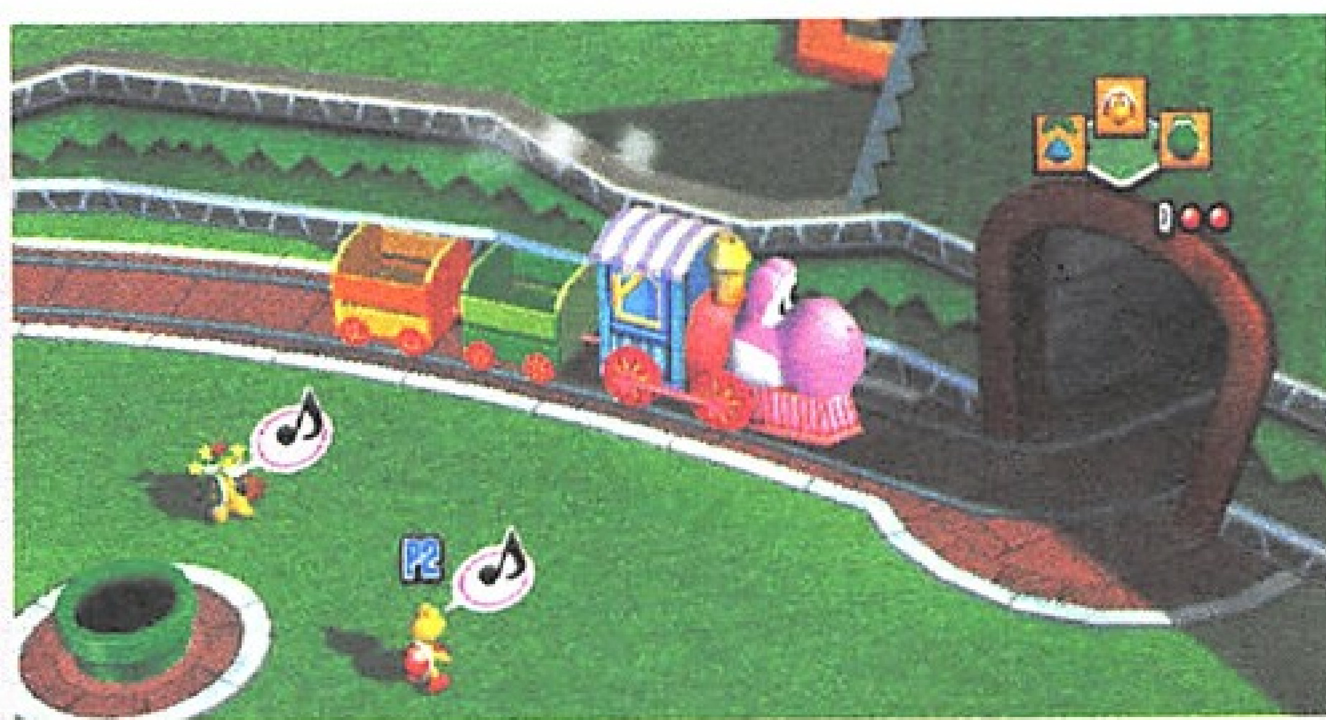
路易可以算是与马里奥互补的角色，二者之间的差别不是很大。不过路易的防守能力比马里奥稍强，在防守时可以把位置安排得比马里奥更远一些，利用速度的优势来接球。与桃子公主是友情关系，可以将这两人的位置安排得近一些。路易没有必杀投球，但是有必杀击球。球击出后会被龙卷风包裹在其中，球路沿途的防守球员会被弹开。利用速度的优势，成功发动必杀击球后可以考虑一次上到二垒。与马里奥一样，是一个适合所有位置的角色，建议在排阵时最好将兄弟俩放在一起。另外路易很适合盗垒。



碧奇公主	
投球—9	击球—4
防守—8	速度—5



守强攻弱的角色。投球能力很高，而且女性角色的投球方式和现实中的女子垒球一样，球的出手点较低，不容易被击打到，可以安排当主力投手。与马里奥和所有的蘑菇有友情关系。碧奇公主既有投球必杀也有击球必杀，都是在球的周围带有桃心，如果击球员或是球飞行路线上的防守球员是男性角色的话就会被迷惑，短时间内无法行动，所以如果没有必杀的话不建议将碧奇安排到击球员当中，女性角色的力量较弱，很难将球击打到远处。进攻时如果二、三垒有人且碧奇可以发动必杀的话那么她将是当仁不让的打者。防守时如果不当投手的话充当二、三垒之间的游击手也是个不错的选择。





桃子公主	
投球—7	击球—6
防守—8	速度—5



攻守平衡的角色，但是速度较慢，所以在进攻时用桃子公主帮助其他球员进垒是个不错的选择。与路易是友情关系，在防守中二人搭档负责外野可以大大提升本队的防守能力。桃子公主的击球必杀技是在在球的落点出开满鲜花，带球落地后防守球员一时无法找到球，但是防守球员依旧可以从空中直接将桃子公主接杀。投球必杀比较实用，发动必杀后球会慢慢前进，虽然被击中的几率很大，但是击中后树叶和花朵会



形成风减慢球的飞行速度和距离，让防守人可以轻松接到球。



瓦里奥	
投球—5	击球—8
防守—3	速度—4



攻强守弱的角色，力量较大，可以轻松将球击到远处。不过速度是其弱点，所以进攻时充当一棒比较好，有效击球后就“自生自灭”，因为他的速度不足以让其他球员来保护他继续上垒。与坏路易是友情关系，瓦里奥没有必杀击球，但是有必杀投球，在投球的一瞬间会投出一真一假两颗球。这两颗球从外表看是一样的，而且球路全部是好球球路，打不打都会算作一击。所以进攻时遇到瓦里奥发动必杀的话我们就把一切都交给自己的RP吧。其防守能力超弱，建议在防守中把瓦里奥安排为守垒员，这样只需要接住传球即可，否则以他的速度和投球能力对进攻方来说无异于“助攻”。



坏路易	
投球—8	击球—4
防守—8	速度—5



守强攻弱，和瓦里奥属于互补关系。投球速度快，配合高速球使用可以轻松将对方三振出局。凭借强悍的防守能力与投球能力，坏路易除了可以担任主力投手之外还可以担任外野手，接到球后可以很快将球传到指定垒，但是速度较慢，不适合长途奔跑。击球能力是坏路易的弱项，普通击球的威胁不大，比较适合充当“牺牲品”，利用触击球保护其他垒上球员进垒。坏路易的击球必杀为球以几何路线前进，但是很不使用，如果球的运动路线上正好有防守球员则直接就会被接杀，投球必杀为在投球的一瞬间将球巨大化，真实的球路隐藏在其中，使击球员无从判断。与瓦里奥是友情关系。



库巴	
投球—5	击球—10
防守—2	速度—2



当仁不让的强力击球员，在所有角色中击打能力属于顶级，所以当二三四垒都有球员时就可以让库巴登场了，一记本垒打可以让本队连得四分。但是其速度很慢，在跑垒的过程中极易遭到封杀，不建议安排在一棒。超慢的速度加上极低的防守能力使得库巴不适合充当外野手和游击手，捕手才是最适合他的位置。库巴的投球必杀是将球变成炮弹，并且在飞行过程中还会停顿，很难掌握时机，击球必杀为在击球的同时不仅球本身会被火焰包围，同时还会发射出两个火球，球路上的所有防守球员都会被烧伤，非常适合帮助垒上球员今垒。与自己的儿子小库巴是友情关系。



小库巴	
投球—5	击球—7
防守—4	速度—7



攻强守弱的角色，很适合盗垒，特别是在二垒时，盗垒不易被投手发现。作为击球员排在任何一棒都很合适，如果排在第一棒的话可以考虑直接上二垒，如果是二三棒的话在帮助其他球员上垒的同时，也可以保证自己安全进一垒，

在进攻中是一个绝对可以仰仗的选手。小库巴的防守能力虽然弱，但是凭借速度可以考虑担任外野手，但是友情角色库巴并不适合防守，所以小库巴在外野没有友情角色，当对方拥有速度很快的球员时就比较麻烦。小库巴的投球必杀为在投出球后用颜料遮挡击球员的视线，无法看到球路和球速，只能凭感觉。



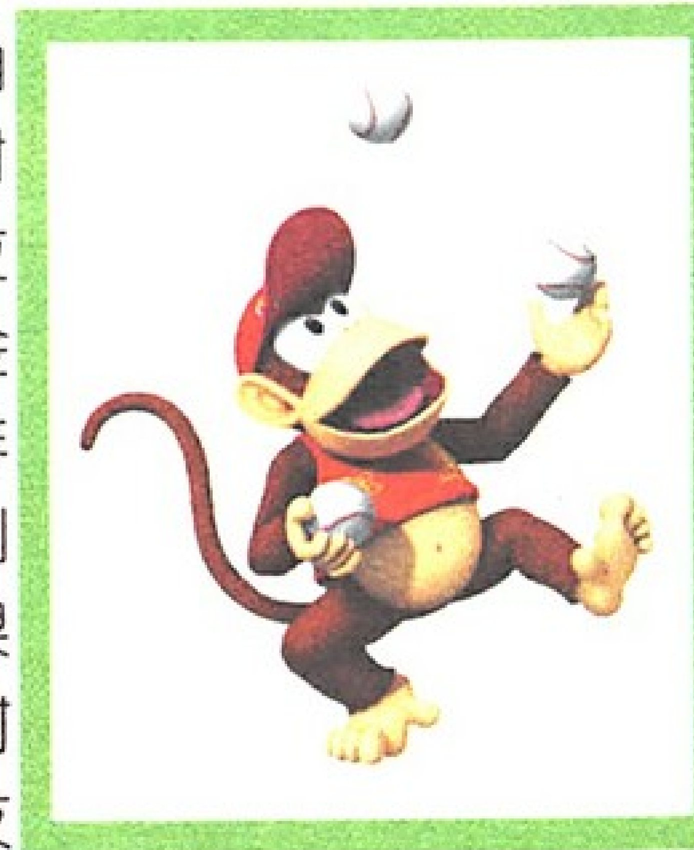
大金刚	
投球—6	击球—9
防守—3	速度—1



典型的力量型角色，无论投球还是击球都很有优势。在防守时可以安排为主力投手，高速球的速度极快，配合摇杆左右改变球路的话击球员很难击打到球。进攻时可以轻易就将球击打到外野，这样弥补了他速度超慢（居然比库巴还慢）的弱势，因此在垒上有人且只有一人出局的情况下可以调遣大金刚上场。不过绝对不要考虑用大金刚进行盗垒，只会死的难看。大金刚的投球必杀为扔出大木桶，球路隐藏其中，击球员完全看不到球在哪里。友情角色是小金刚。



小金刚	
投球—3	击球—3
防守—8	速度—6



典型的外场型角色，外野手和游击手对他来说都是不错的位置。可以考虑将小金刚和大金刚一同安排在外野，利用小金刚的速度来防守，如果没能将击球员直接封杀出局还可以利用友情系统和大金刚的投球能力在第一时间将球传到指定垒，当对方出现几人同时跑垒或是盗垒的情况还可以进行“双杀”。投球的弱点让小金刚无法承担投手的位置，击球能力低下，进攻时最好安排在一棒，如果出局的话也只有一人，以他的击球能力在垒上有人的情况下最好不要上场，否则很容易给对方创造双杀的机会。



耀西	
投球—4	击球—4
防守—6	速度—8



在所有角色中速度属于上乘，非常适合盗垒或是利用击球员触击来继续进垒，所以在布阵时耀西比较合适第一棒，只能这一击能够安全上垒就有很大几率能够得分。在防守时外野手是最适合耀西的位置，过人的速度在追逐来球时有很大的优势，而且速度的优势让耀西在鱼跃救球和原地起跳救球方面也是高人一头。耀西的投球必杀为投出球的同时放出一道与球路重和的彩虹，虽然击球员依旧能看到球，但是球在彩虹中会虚虚实实，而且无法判断速度。尽管如此，以耀西的投球能力，在没有必杀的情况下还是不要充当投手的好。与凯萨琳是友情关系。此外，耀西的舌头也是一项绝技，当球离自己较远且鱼跃救球也够不到球时，耀西会自动伸出舌头接住球。



凯萨琳	
投球—4	击球—7
防守—7	速度—5



这是个比较另类的角色，在进攻中凯萨琳适合担任二三棒，利用击球能力来帮助其他类上球员，在防守时适合担任游击手。虽然5的速度中规中距，但是投球能力让她在传球时并不占优势，

所以凯萨琳并不适合单独在外野防守，利用她与耀西的友情关系，再加上耀西的特技、速度以及防守能力，这两人会在外野形成一道坚实的屏障。



食人花	
投球—4	击球—10
防守—5	速度—1



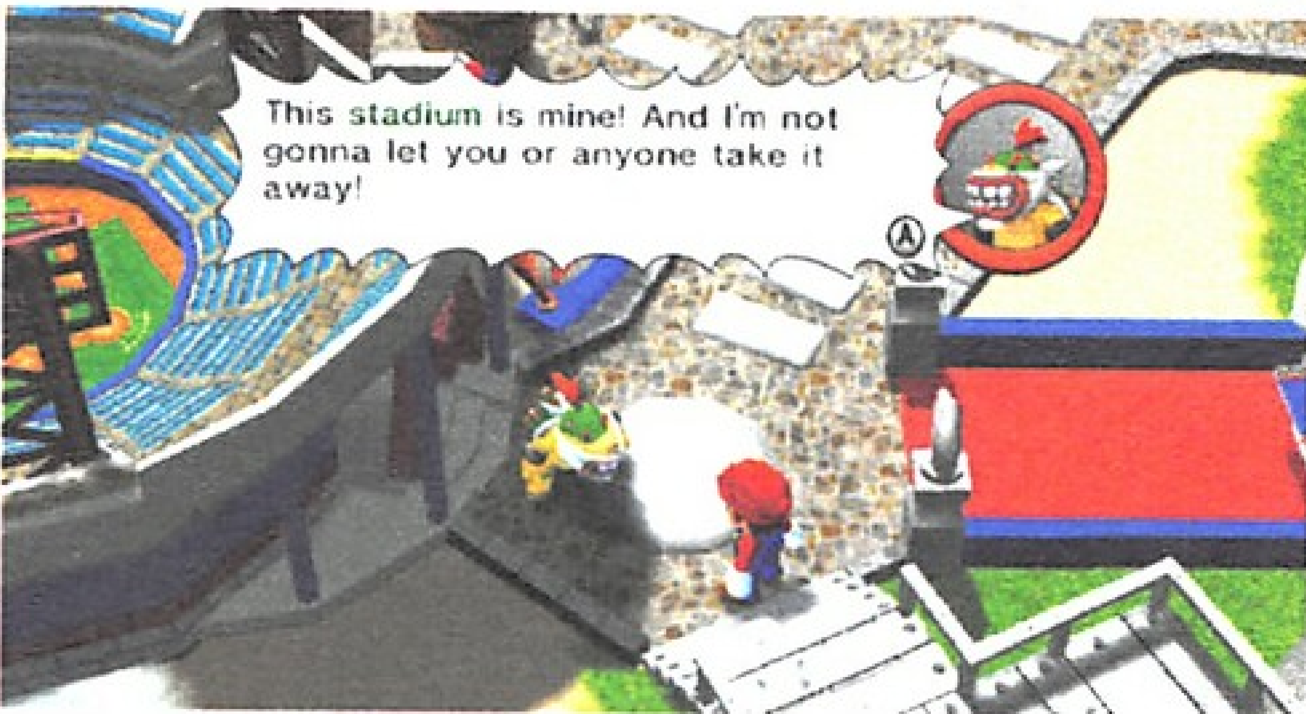
与库巴相媲美的击球，与大金刚不相上下的速度……食人花是个典型的“助攻型”角色，当垒上有人特别是二三垒有人时，食人花可以利用自己的击球来帮助球队得分，但是由于它的速度太慢，所以处于两人出局的情况下最好不要派它上场。除了击球员以外，和库巴一样，捕手才是最适合食人花的位置。也许有人会说食人花的防守能力达到了5，可以担任守垒员，但是如果出现需要触杀的局面，食人花可是谁也追不上。



幽灵王	
投球—7	击球—7
防守—2	速度—4



幽灵王的能力与小金刚正好相反，比较适合当投手或者是一棒。幽灵王的进攻能力毋庸置疑，但是速度拖了他的后腿，所以在第一棒出场比较合适，如果出局也只会损失一个人。此外幽灵王并不适合担任防守球员，他防守的弱势在接球时会表露无遗，很难准确地接到来球，特别是可以将对方直接接杀的情况下非常容易出现致命的失误。幽灵王的友情关系角色是普通的小幽灵。





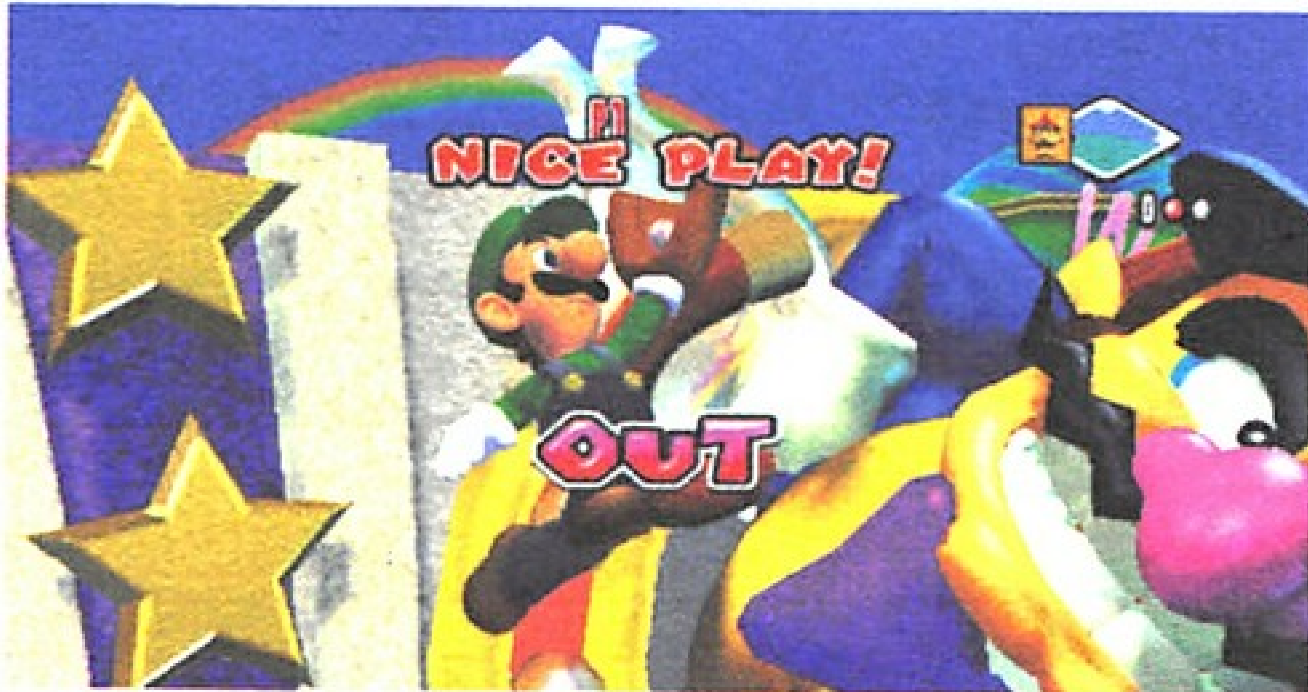
本作中还有很多的经典配角出场，比如会飞的乌龟和众多的小蘑菇等，这些角色在选择时头像旁边会出现一个“+”或“—”的数学符号，选择之后该角色就会改变颜色，能力也会发生变化，无形中增加了玩家的选择范围。

特殊场地

在本作中主要角色都拥有自己的主场，出去马里奥之外其他主要角色的主场都属于特殊场地，里面有各种机关，既有对攻方有利的也有对守方有利的，这些机关将游戏的乐趣加倍提升。



碧奇主场 碧奇的主场是溜冰场，因为地面都是冰的，所以对守方球员的跑动速度有很大影响，特别是在鱼跃接球的时候。在外野还有很多移动的冰块，一旦碰上了就会被冻住，此时快速拨动摇杆可以尽快脱身。碧奇属于对攻方有利的场地。



耀西主场 耀西的主场是游乐园，在场地四周

高处设有过山车，有可能会将攻方球员的本垒打挡回场地内部。在外野有很多水管，球如果掉到水管中会随机移动到其他水管所在地。耀西主场属于对攻防两方都有利弊的场地。



瓦里奥主场■ 瓦里奥的主场在街道中央，这里有很多方向指示标牌，球碰到标牌后会按照指示的方向变换飞行路线。外野有很多消防栓，随时可能会喷出水来阻挡防守球员的移动。瓦里奥主场属于对攻防两方都有利弊的场地。



大金刚主场■ 大金刚的主场丛林。这里有会发出怪味的花，还有发射木桶的机关。碰到花发出的怪味后防守球员会短时间眩晕，木桶则会把防守球员撞开。大金刚主场属于对攻方有利的场地。



黛茜公主主场■ 黛茜公主的主场是一艘游艇。在外野有很多固定的桌子，会影响防守球员的跑动路线。到了夜晚还会出现巨大的气球，阻挡攻方的本垒打。黛茜公主的主场属于对攻防两方都有利弊的场地。

路易主场■ 路易的主场是鬼屋。光线很暗，而且杂草丛生，球落地后很难发现。此外还会从



目的中爬出僵尸，防守球员碰到僵尸会受到惊吓并短时间无法移动。路易的主场属于对攻方有利的场地。



小库巴主场■ 小库巴的主场在玩具盒中。这里无法击出本垒打，外野有“铁球犬”四处移动，不定时还会出现Killer阻挡防守球员的移动。总体来说小库巴的主场属于对攻方有利的场地。



库巴主场■ 库巴的主场就是他的城堡，这里会从天上落下熔岩，可以将防守球员炸出很远。外野还有很多炸弹国王在移动，他会胡乱扔出炸弹。库巴主场属于对攻方有利的主场。

写在后面的话

《超级马里奥棒球》是马里奥系列进军体育游戏中的又一次成功尝试。在体育游戏流行的欧美市场，棒球这个题材一直是许多玩家喜欢的，不过棒球运动在国内还处于起步阶段，喜欢棒球的玩家数量与足球、篮球这样的运动相比还相差很多。希望这个游戏能够使更多人对棒球运动有所熟悉，培养他们的兴趣。

神乐传说2 研究攻略



神乐传说2　厂商 NBGI　类型 RPG

●2008.7.10●1人用/5040日元●日版

支线剧情一览



~第2章~

支线地点： ハコネシア卡

到达ハコネシア卡后，走下台阶剧情之后进入房间与老人对话后离开。

~第3章~

支线地点： ルイン

在这里可以遇到里希达（リヒタ）和爱丽丝（アリス）



~第4章~

地点： ハコネシア卡

到达屋前选择「やっぱり声をかけよう」进入，发生剧情。照里希达所说去アスカード。

地点： アスカード

去村长家，旅店2楼与里希达（リヒタ）对话，里希达加入队伍之后。在アイーシャの家与ライナーと会　后，因其他队友离开，所以只能两人前去下一地点。

地点： 石舞台地下遗迹

雕像按照3421的顺序转动，打开左上角那扇原本打不开的门进入，通过传送点后就到了バラクラフ王庙



地点： バラクラフ王庙

需要与BOSS战斗，胜利后获得バラクラフ碑石。两周目以后购买了经验10倍的可挑战3楼的5只超级BOSS，胜利后获得纹章。

地点： アスカード

在村长家出现剧情之后，队友回到队伍，里希达离开队伍。

地点： トリエット



剧情到击败ノストロビア后，去到最里面有个占卜的地方出现剧情，选择リヒター一さんに会いたいな，接着去宿屋1楼便会遇到里希达，然后自动来到カンベルト洞窟。

地点： カンベルト洞窟

洞窟相当于一个迷宫，但没什么难道，走到深处可以得到エンジェルアトポス。接着会自动来到イセリア。

地点： イセリア

来到右边的ファイドラの家前发生剧情。之后里希达离队。

地点： トリエット

回去找到女主角进入剧情，队友回到队伍。

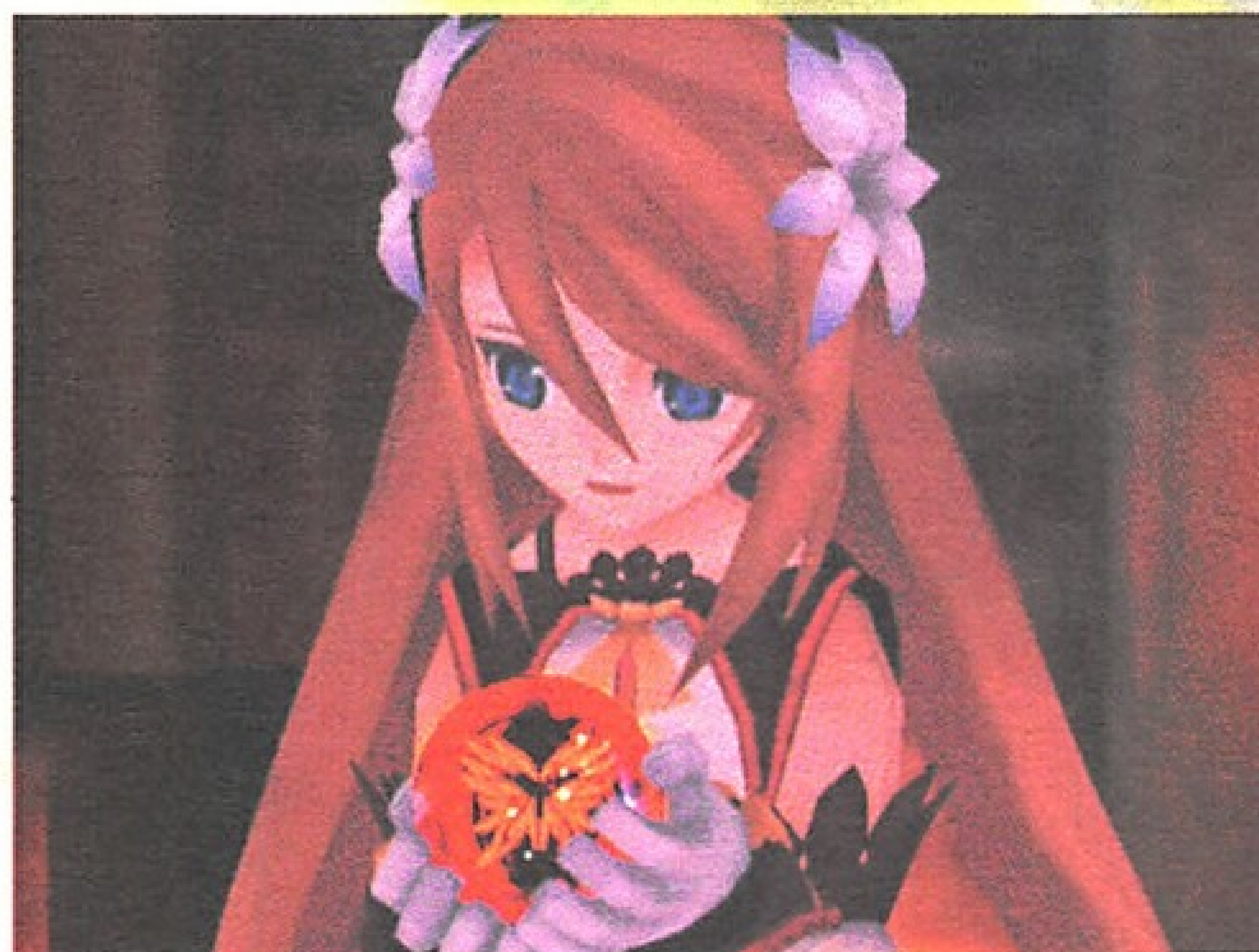
～第5章～

地点： メルトキオ

台阶上层 遇到爱丽丝（アリス）及德库斯（デクス）

地点： ハイマ

爱丽丝剧情



～第6章～

地点： サイバック

シュナイダー剧情后，来到城镇出口出现剧情。

地点： 岬の寨

下楼梯后进入剧情，之后里希达加入队伍，来到记录点旁，出现剧情。

地点： メルトキオ

获得称号“宿命の人”，在宿屋前进入剧情,队友回到队伍。



～第8章～

世界树支线

地点： 救いの塔迹

在新生世界树前出现剧情

导き温泉支线

地点： 导き温泉

在罗伊德加入后，先与祭司对话，如果选择“それじゃあ仆たちが…”男主角获得「すけべ大魔王」称号，但是如果选择“じゃあマルタたちが入っておいでよ”女主角获得「ぺったんこ」称号，罗伊德称号则变为「すけべ大魔王」。

地点： ハイマ

デクス剧情

リヒター相关（关系到隐藏迷宫）



クエスト任务



※在世界各地的「猫人公会」，可接受委托，委托千奇百怪，从易到难分D极、C级、B级、A级、S级任务。

※任务奖励随机（金钱、装备等），委托时将予以说明。



任务等级 D



初级的任务，完成起来比较轻松。

种类	任务名	胜利条件	失败条件	任务场所
救出	医は仁术	帮医生寻找迷路的孩子	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
防卫	月夜の访问者	打倒可怕的妖魔	我方人员全部死亡	夜の草原
救出	やくそうのやくそう	帮助4只妖魔的头目	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
其他	代讨ち	道场子破りをやっつける	我方人员全部死亡	海
其他	さすらいの剑士	打倒流浪的剑客	我方人员全部死亡	ちかくの森
搜索	诞生日の纪念	得到石块构成的马球	我方人员全部死亡	白砂の大风穴
防卫	街を守って!	打倒可怕的妖魔	我方人员全部死亡	ちかくの森
退治	ド求ム遗迹调查助手!	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
退治	おウチに归りたい!	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
仲间	魔物の咒い	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
搜索	スピリチュアの传说	获得スピリチュアの秘宝	我方人员全部死亡	クレヴァスの冰穴

任务等级 C



这个等级的任务具有一定的难度，如果不能确定自己的水平，那么很容易在打怪的时候因为招架不住敌人的进攻而在冒险的路上团仆。因此为了安全着想，在接受任务之前，先要确定自己的水平能否胜任。如果水平还是不够，最好先去练练级。

种类	任务名	胜利条件	失败条件	任务场所
搜索	医は仁术	帮医生寻找迷路的孩子	我方人员全部死亡	ドワーフの洞窟
讨伐	盗贼退治!	打倒首领	我方人员全部死亡	旧トリエット迹、白砂の大风穴
防卫	月夜の访问者	打倒可怕的妖魔	我方人员全部死亡	夜の草原
救出	やくそうのやくそう	帮助4只妖魔的头目	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
救出	ああ、魔物バスターズ	救助魔物バスターズ	我方人员全部死亡	红炎の火山洞
其他	代讨ち	打破道场	我方人员全部死亡	海
搜索	魔洞の宅配便!	交付物品给村民	我方人员全部死亡	白砂の大风穴
其他	さすらいの剑士	打倒流浪的剑客	我方人员全部死亡	ちかくの森
其他	自警团より	打倒自警团全体人员	我方人员全部死亡	街の外
救出	突击ばんごはん!	送晚饭	我方人员全部死亡	红炎の火山洞
搜索	诞生日の纪念	得到石块构成的马球	我方人员全部死亡	白砂の大风穴
救出	神隐しの草原	帮助家族	我方人员全部死亡	夜の草原
防卫	街を守って!	打倒可怕的妖魔	我方人员全部死亡	ちかくの森
退治	ド求ム调查助手!	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟、旧トリエット迹
退治	おウチに归りたい!	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	ドワーフの洞窟
退治	たべられちゃう!	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	クレヴァスの冰穴
仲间	魔物の咒い	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
其他	そっくり街道の怪	解开突然失踪之迷	我方人员全部死亡	街道
搜索	スピリチュアの传说	获得スピリチュアの秘宝	我方人员全部死亡	クレヴァスの冰穴
讨伐	魔物の森	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	くらい森

任务等级 B

到了这个等级，难度就明显上升了。不过任务的挑战性与回报并存，完成这些任务之后，得到的补偿也是很不错的。在整理好队伍和道具装备之后再去挑战吧。

种类	任务名	胜利条件	失败条件	任务场所
搜索	医は仁术	帮医生寻找迷路的孩子	我方人员全部死亡	ドワーフの洞窟
讨伐	そっくり街道の怪	解开突然失踪之迷	我方人员全部死亡	街道
讨伐	盗贼退治！	打倒首领	我方人员全部死亡	旧トリエット迹
防卫	月夜の访问者	打倒可怕的妖魔	我方人员全部死亡	夜の草原
救出	やくそうのやくそう	帮助4只妖魔的头目	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
救出	ああ、魔物バスターズ	救助魔物バスターズ	我方人员全部死亡	红炎の火山洞
搜索	魔洞の宅配便！	交付物品给村民	我方人员全部死亡	白砂の大风穴
其他	さすらいの剑士	打倒流浪的剑客	我方人员全部死亡	ちかくの森
其他	自警团より	打倒自警团全体人员	我方人员全部死亡	街の外
救出	突击ばんごはん！	送晚饭	我方人员全部死亡	红炎の火山洞
搜索	诞生日の纪念	得到石块构成的马球	我方人员全部死亡	白砂の大风穴
退治	おウチに归りたい！	打倒妖魔首领	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
搜索	スピリチュアの传说	获得スピリチュアの秘宝	我方人员全部死亡	クレヴァスの冰穴
退治	魔物の森	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	くらい森

任务等级 A

要完成这个等级，需要更高的水平，因此必须先获得比较多的经验值，练级之后再去挑战。好在之前的那些任务与主线剧情已经把大家磨练得差不多了，放手上吧。

种类	任务名	胜利条件	失败条件	任务场所
讨伐	盗贼退治！	打倒首领	我方人员全部死亡	旧トリエット迹
讨伐	魔物の森	打倒妖魔的首领	我方人员全部死亡	くらい森
其他	代讨ち	道场子破りをやっつける	我方人员全部死亡	海
防卫	街を守って！	打倒可怕的妖魔	我方人员全部死亡	ちかくの森
救出	ああ、魔物バスターズ	救助魔物バスターズを	我方人员全部死亡	バラクラフ王庙
救出	神隐しの草原	帮助家族	我方人员全部死亡	夜の草原
其他	アスカードであそぼーよ	mini游戏成功	mini游戏失败	アスカード
搜索	スピリチュアの传说	获得スピリチュアの秘宝	我方人员全部死亡	冰の神殿
退治	ド求ムド求ム调查助手！	打倒妖魔首领	我方人员全部死亡	王朝迹
搜索	诞生日の纪念	得到石块构成的马球	我方人员全部死亡	石舞台地下遗迹

任务等级 S

基本上，这些任务需要很高水平才能接受。有的时候完成任务的条件也比较苛刻，敌人的实力也很强大。如果各位玩家是以通关为目标进行游戏，那么这些任务可以放在最后完成。

种类	任务名	胜利条件	失败条件	任务场所
搜索	魔洞の宅配便！	交付物品给村民	我方人员全部死亡	石舞台地下遗迹
仲间	魔物の咒い	打倒妖魔首领	我方人员全部死亡	ドワーフの矿窟
退治	たべられちゃう！	打倒妖魔首领	我方人员全部死亡	暗の神殿
救出	突击ばんごはん！	送晚餐	我方人员全部死亡	雷の神殿
搜索	医は仁术	帮医生寻找迷路的孩子	我方人员全部死亡	カンベルト洞窟
搜索	真・超探检家の秘宝	获得超探检家の秘宝	我方人员全部死亡	黄昏の宫殿

游戏的任务模式在一定程度上增加了玩家的游戏时间，使原本一条路走到黑的主线剧情变得更加丰富，大家通过打任务，可以获得更多的宝贵道具和金钱，而且也可以提高自己的等级，使游戏的通关变的轻松一些。总的来说，这个模式需要大家投入更多的时间和精力，同时也会给玩家们带来丰厚的回报。在打倒主线的BOSS之前，先完成这些任务吧。

马里奥赛车Wii 深度研究





马里奥赛车Wii | 厂商 任天堂 | 类型 RAC

●2008.6.15●1-4人用/6800日元●日版

文/WiiBBS.COM：j7w

一、基础技巧篇

《马里奥赛车Wii》中的大量加速技巧都是系列中共通的，而少部分是原创。熟悉并掌握这些技巧是保持队伍前列的必要条件，下面就一一介绍这些技巧的使用方法以及适用时机。

起跑加速

比赛开始时的三秒倒数，在第二秒的“2”出现时按下油门。

适用时机：所有赛道起跑时都要用到。





甩尾加速

过弯道时按住甩尾键，一段时间后后轮擦出蓝色火花再松开。（也称涡轮加速，赛车继续长按擦出橙色火花则是超级涡轮加速，摩托车则没有此技巧。）

适用时机：在大弯道处定要用到，由于赛车灵活度较低，进弯道要提前进行甩尾，而摩托车切入弯道时使用亦不迟。





真空加速

跟在其他对手身后大约三秒后产生，出现后自身重量达到最高。

适用时机：除了用于追赶前方的对手外，还可以将对手撞到路边甚至撞下悬崖。





云龟加速

掉落悬崖被云龟救起后，在赛车落地的瞬间按住油门。

适用时机：同样要用在所有时机处。





后轮驱动

《马里奥赛车Wii》新增技巧，在用摩托时将方向盘向上抬，使摩托的前轮悬空，仅靠后轮前进，提高自身速度。在此状态下，速度提高大约20%，而转向控制降低75%，碰撞能力降低。

适用时机：在对手较少的直线赛道中使用。





花式动作

《马里奥赛车Wii》新增技巧，在一定高度悬空时甩动方向盘，车手会做出动作，在落地时会有一段时间加速。

适用时机：进大弯前少用，其他情况则全部施展。





真空回转



《马里奥赛车Wii》新增技巧，停车状态同时按下油门和刹车，并单打方向盘，一段时间后后轮会擦出蓝色火花，松开后有一定时间加速。

适用时机：撞在墙壁或栏杆处，180度转向时可以用到。





隐藏要素

《马里奥赛车》系列的隐藏赛道、隐藏人物以及隐藏赛车，都需要达到特定条件才会开启，鉴于本文属于研究篇，故在此列出所有的隐藏要素。

隐藏赛道	
星星杯	蘑菇杯以及火花杯两个杯赛都获得奖杯
特别杯	星星杯获得奖杯
树叶杯	龟壳杯以及香蕉杯两个杯赛都获得奖杯
闪电杯	树叶杯获得奖杯

隐藏级别	
镜像级别	150cc所有八个杯赛获得奖杯
50cc卡丁车&摩托车	50cc所有八个杯赛获得奖杯
100cc卡丁车&摩托车	100cc所有八个杯赛获得奖杯

隐藏人物		
キングテレサ	King Boo	50cc星星杯第一
ディディーコング	Diddy Kong	50cc闪电杯第一
カロン	Dry Bones	100cc树叶杯第一
デイジー	Daisy	150cc特别杯第一
ベビィデイジー	Baby Daisy	50cc原创赛道四个杯赛全星级评价
クッパJr.	Bowser Jr.	100cc经典赛道四个杯赛全星级评价
骨クッパ	Dry Bowser	150cc原创赛道四个杯赛全星级评价
キャサリン	Birdo	玩过时间模式16条赛道以上后重进游戏，或wifi对战达到250胜以上
キノピコ	Toadette	玩过时间模式所有32条赛道后重进游戏，或wifi对战达到999胜以上
ファンキーコング	Funky Kong	时间模式打出4个快速幽灵
ベビィルイージ	Baby Luigi	时间模式打出8个快速幽灵
ロゼッタ	Wii	主机内有马银记录且50cc原创赛道全部第一，或Wii主机内有马银记录且wifi对战达到50次，或Wii主机内有马银记录且100cc龟壳杯第一，或镜像所有八个杯赛全星级评价
Miiスーツ A	Mii A	100cc特别杯第一
Miiスーツ B	Mii B	时间模式打出所有32个快速幽灵

隐藏赛车		
ホットラリー	Cheep Charger	时间模式打出1个快速幽灵后重进游戏 或 wifi达到50胜
ブルーファルコン	Rally Romper	镜像闪电杯第一
スーパープクプク	Blue Falcon	50cc怀旧赛道四个杯赛（第二行四个）全星级评价
スーパーゲッソー	Turbo Blooper	50cc树叶杯第一
ファンタジア	Royal Racer	150cc树叶杯第一
Bダッシュ Mk2	B Dasher MK2	时间模式打出24个快速幽灵后重进游戏
パックンカート	Piranha Prowler	50cc特别杯第一
トリッキー	Aero Glider	150cc闪电杯第一
ファストグライド	Dragonetti	150cc怀旧赛道四个杯赛（第二行四个）全星级评价

隐藏摩托车		
ライド・オン・カメック	Quacker	时间模式玩过8个赛道后重进游戏
スピードスワン	Magikruiser	150cc星星杯第一
ジェットボール	Bubble Bike	镜像树叶杯第一
ポロネーズ	Rapide	100cc闪电杯第一
ドルフィンキック	Nitrocycle	镜像星星杯第一
インターセプター	Dolphin Dasher	100cc原创赛道四个杯赛全星级评价
トゥインクルスター	Twinkle Star	100cc星星杯第一
ファントム	Torpedo	镜像特别杯第一
ワイルドスピア	Phantom	时间模式打出12个快速幽灵后重进游戏



条件解释

获得奖杯——在这个杯赛的总分名列前三

获得第一——在这个杯赛的总分名列第一

星级评价——在这个杯赛结束后获得一星、二星或者三星级评价

快速幽灵——时间模式中每条赛道都有任天堂官方幽灵记录，刚进时间模式中每条赛道的幽灵都是速度较慢的幽灵，当玩家本赛道最快纪录达到一定数值时，就会开启本赛道速度较快的幽灵，从而替换较慢的，右边的表是所有幽灵的数据。



寻找自己的赛车

《马里奥赛车Wii》的人物数量达到系列的顶峰，不包括玩家自设的两个Mii人物，就多达24名。然而本作的赛车数量却没有增加，而是按照人物的体型分为轻型、中型和重型三个级别，同一级别所用的赛车属性完全相同。虽然在车辆方面分别不大，但不同的人物都有各自不同的能力加成，因此就算使用相同的赛车，由于所用人物不同，属性方面会有细微的差别。轻型选手的能力加成主要分布于加速度、控制、甩尾三个能力，中型选手能力不一，重型选手的能力加成则分布在速度、重量、地形适宜三个能力。新增的摩托车，与传统的赛车相比，除了能够发动后轮驱动外，在转向方面也更加灵活。传统的赛车优点也很明显，能够使用超级涡轮加速，相对于摩托车来说自身重量更重，在赛车碰撞对抗中会占点便宜。至于这两种选择，就要靠玩家自己亲身体会了。无论如何，玩家都需要多多尝试新搭配，以求使用最适合自己的赛车来进行比赛。



快速幽灵模式

赛道	慢幽灵时间	快幽灵时间	快速幽灵时间
1-1	01:29.670	01:26.394	01:19.419
1-2	01:37.856	01:34.160	01:25.909
1-3	02:16.110	02:10.875	02:01.011
1-4	02:22.480	02:17.653	02:05.593
2-1	01:44.777	01:40.528	01:33.702
2-2	02:30.764	02:25.620	02:13.333
2-3	02:34.693	02:29.076	02:17.546
2-4	02:19.585	02:15.323	02:04.800
3-1	01:56.822	01:51.786	01:41.362
3-2	03:03.022	02:56.867	02:41.370
3-3	02:58.633	02:51.684	02:37.812
3-4	02:28.237	02:22.856	02:11.852
4-1	02:30.949	02:26.064	02:14.286
4-2	02:16.802	02:10.509	02:04.163
4-3	03:04.836	02:57.382	02:42.098
4-4	03:05.895	03:00.007	02:44.734
5-1	01:34.233	01:30.909	01:23.140
5-2	01:16.461	01:14.072	01:09.175
5-3	01:06.595	01:04.261	00:58.907
5-4	02:14.799	02:10.069	01:59.053
6-1	02:48.651	02:43.142	02:28.356
6-2	01:45.568	01:41.174	01:32.867
6-3	02:41.807	02:36.630	02:24.169
6-4	02:32.882	02:26.334	02:12.367
7-1	02:10.233	02:02.358	01:52.686
7-2	02:58.304	02:53.651	02:39.391
7-3	02:58.264	02:51.693	02:37.782
7-4	01:59.771	01:55.907	01:49.939
8-1	01:38.880	01:35.213	01:26.659
8-2	02:34.894	02:29.793	02:16.777
8-3	02:57.744	02:52.100	02:38.130
8-4	03:19.323	03:09.228	02:55.933



二、道具陷阱篇

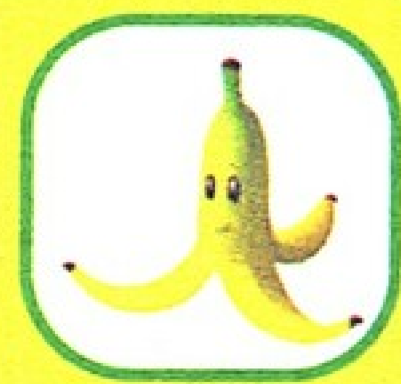


《马里奥赛车》系列的特色，正是有了这些种类繁多作用各异的道具，其游戏乐趣才会发挥至最高。在《马里奥赛车Wii》中，除了系列中的特色道具外，又增加了几种特殊道具，下面就一一进行介绍及其使用技巧，并讲解了一部分攻击类道具的应对方法。

玩家们在游戏的时候，可以结合本攻略在游戏中寻找更多乐趣。

注：以下攻略中出现的名次中的箭头符号，方向表示出现率增加。

香蕉皮



类型：放置类

出现名次：1←5

效果：使经过的赛车旋转打滑，降低速度，有1秒左右的硬直时间。

技巧：放置于弯道或狭窄的赛道，干涉后面的对手；拖在赛车尾处，用来防御龟壳；向前方抛出，在掌握其飞行距离后用于干涉前面的对手（难度很大）。

香蕉皮×3



类型：放置类

出现名次：1→4

效果：与单个的效果相同，使用后可自动拖在赛车尾部。

技巧：与单个的效果相同，可以先放出2个，剩余1个拖在尾部进行防御。

红龟壳



类型：攻击类

出现名次：1→8

效果：攻击力与绿龟壳相同，但向前发射可自动追踪前一名对手，向后则与绿龟壳相同，直线行进。

技巧：由于碰到栏杆或其他障碍会消失，因此在宽阔的赛道或直线赛道上使用，几乎能百分之百命中；若已处于第一，则拖在身后用于防御。

红龟壳×3



类型：攻击类、防御类

出现名次：4→8

效果：使用后同"绿龟壳×3"发射与单个的效果相同。

技巧：基本类似"绿龟壳×3"，发射不要连续发射，而是观察了前一名对手情况后，每隔几秒进行发射。

加速蘑菇



类型：增强类

出现名次：2→8

效果：提高自身的速度至最高，持续2秒左右的时间，并且无视地形。

技巧：抄近道最低配置(具体使用方法见后文)在两边都是悬崖的狭窄赛道，可以将对手的赛车撞入悬崖；多弯道赛道慎用。

加速蘑菇×3



类型：增强类

出现名次：3→12

效果：同单个效果。

技巧：同单个效果，是玩家逆转战局的必备之物。

绿龟壳



类型：攻击类

出现名次：1→5

效果：使用后直线行进，遇到栏杆就会反弹；击中其他赛车则可以使其翻车，速度降低为零，有2秒左右的硬直时间。

技巧：直接攻击对手难度较大，必须处于同一直线上；在弯道处慎用，可能会反弹击中自己；可以用于攻击阻挡赛道的动物，亦可攻击前方对手设下的香蕉皮；同香蕉皮作用，可拖在尾部防御龟壳。

绿龟壳×3



类型：攻击类、防御类

出现名次：2→5

效果：使用后3个绿龟壳环绕在自身周围，可以撞击身边的对手；发射则与单个的攻击效果相同。

技巧：得到后立刻施放，起很好的防御作用；过弯道后可以连续朝后发射，其反弹的作用可以干涉身后的对手；由于是环绕状态，对于身后的龟壳攻击没有完美的防御，故不用于防御龟壳。

蓝龟壳



类型：攻击类

出现名次：4→8

效果：使用后高速飞行追击第一名，之后引发强力的爆炸，将目标炸飞，硬直时间在4秒左右。

技巧：几乎必中道具，无技巧。

应对方法：在蓝龟壳已定位即将砸下的同时，使用加速蘑菇并跳起。（难度很大）

巨大蘑菇



类型：增强类

出现名次：4→8

效果：自身体积变大，持续一段时间，并无视普通的攻击类道具，如：红/绿龟壳、香蕉皮、伪装道具箱。

技巧：除了无效化部分道具外，还可以碾压对手赛车，使其速度降低；该状态下被闪电击中则变正常状态。

应对方法：与无敌星星相同。

定时炸弹



类型：攻击类
出现名次：2→6
效果：向前抛出一定距离，一段时间后爆炸，范围同蓝龟壳；向后放置，于原地一段时间后爆炸。
技巧：向前抛的距离和引爆时间不容易掌握，故此道具适合干涉身后的对手；可以拖在尾部，但被龟壳攻击到则爆炸，损己利人。
应对方法：观察其位置以及爆炸时间，在前方必经途中就刹车等其爆炸。

炮弹



类型：增强类
出现名次：8→12
效果：一段时间内自身变为无敌的炮弹，自动沿着赛道高速前进，并可撞翻挡路的对手。
技巧：若处于弯道,自己车的方向要及时改变。
应对方法：炮弹的行进路线非常固定，一般处于赛道正中，走边上即可。

能量箱



类型：攻击类
出现名次：5→9
效果：攻击前方在地面行驶的所有对手，使其旋转打滑，并丧失道具。
技巧：当前方对手处于空中或发射状态无效，因此要注意使用时间。
应对方法：释放后有三秒的倒记时间，在能量箱子最扁时抬动Remote，只能躲开其减速作用,道具同样会丢失。

雷云



类型：增强类
出现名次：3→7
效果：自动释放的道具，一段时间内逐渐提高自身的移动速度,当达到最大后会打雷使自身赛车旋转并变小,与对手碰撞会自动转移到对手身上。
技巧：提高速度的效果非常好，可以用于追赶前方的对手，但要注意别被劈雷了，发现对手就向其靠近。
应对方法：与无敌星星相同。

无敌星星



类型：增强类
出现名次：7→12
效果：《马里奥赛车》系列的最强道具，一段时间内自身无敌,提高少量的速度，并且无视一切道具以及所有地形（悬崖、岩浆等除外）。
技巧：效果极其优秀，无论是攻击还是追赶都十分有利，但要注意其持续时间。
应对方法：有提示时就看观后镜,看情况转向。

乌贼



类型：攻击类
出现名次：4→9
效果：将墨汁喷向前方所有对手的屏幕上，干涉其视野。
技巧：无技巧。
应对方法：加速蘑菇或者赛道的加速板是可以消去的。

伪装道具箱



类型：放置类
出现名次：1→5
效果：撞上会翻车，使其速度降低为零，有2秒左右的硬直时间。
技巧：基本等同香蕉皮，但不能用于防御龟壳的攻击。

闪电



类型：攻击类
出现名次：9→12
效果：攻击全部对手，使赛车变小并降低速度。
技巧：在被大炮发射时使用无效果,这类赛道要看准时机使用；对手在过悬崖时使用效果最佳。

金色蘑菇



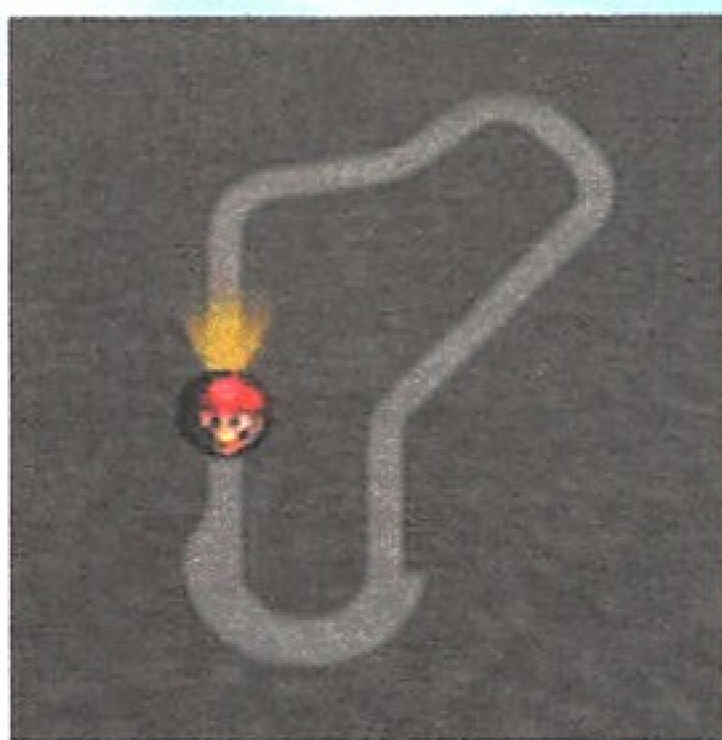
类型：增强类
出现名次：6→10 11 12
效果：同加速蘑菇效果，一定时间内无次数限制的使用。
技巧：抄近道的终极道具，熟悉赛道前提下，从倒数第一冲到正数第一不是梦。

三、赛道近道篇

蘑菇杯

Luigi Circuit ルイージサーキット

直线赛道很多，用摩托的话，在没有被撞的前提下可以尽量使用后轮驱动，提高速度。

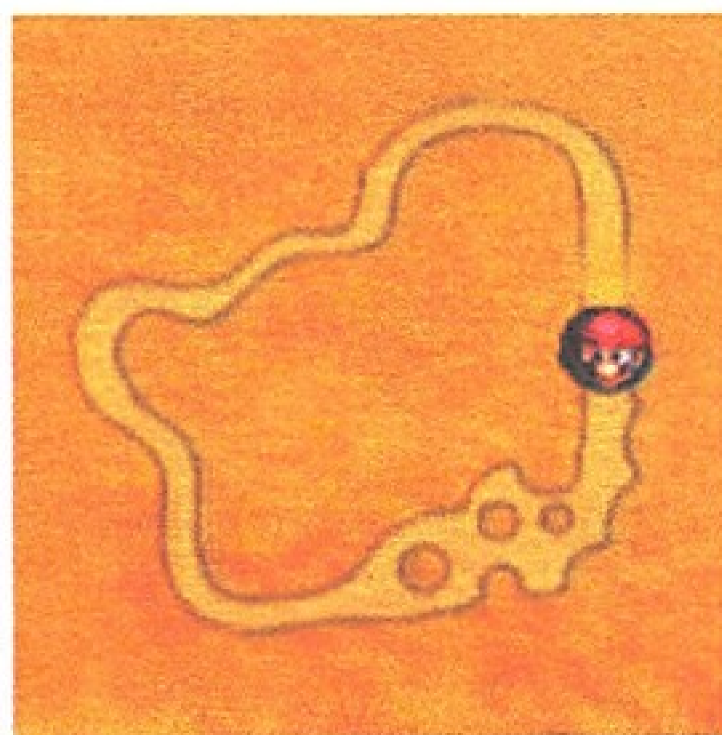


终点前“U”型弯道旁边的沙地有个跳板，若有加速蘑菇可以从这里过去，再利用空中的花式动作进行加速。弯道这里，若有2个以上的加速蘑菇，可以走最内侧的沙地抄近道，否则就从加速板通过。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Moo Moo Meadows モーモーカントリー

直线赛道依然不少，用摩托的可以考虑用后轮驱动。

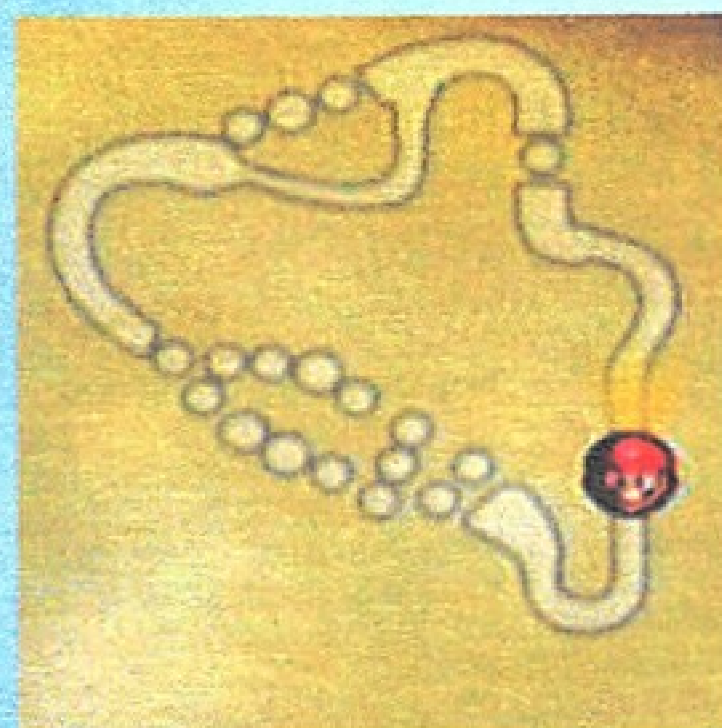


建议不走路程中的跳板，空中滞留所耗时间大于直接走所耗时间。奶牛处可以用加速蘑菇穿过草地，减少路程。关于终点前的加速跳板，若有加速蘑菇的前提下可以通过，然后利用加速蘑菇穿过草地，可以大大的减少路程。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Mushroom Gorge キノコキャニオン

直线赛道较少，用摩托的话，只有终点附近和赛道中部的小段路程可以用后轮驱动。

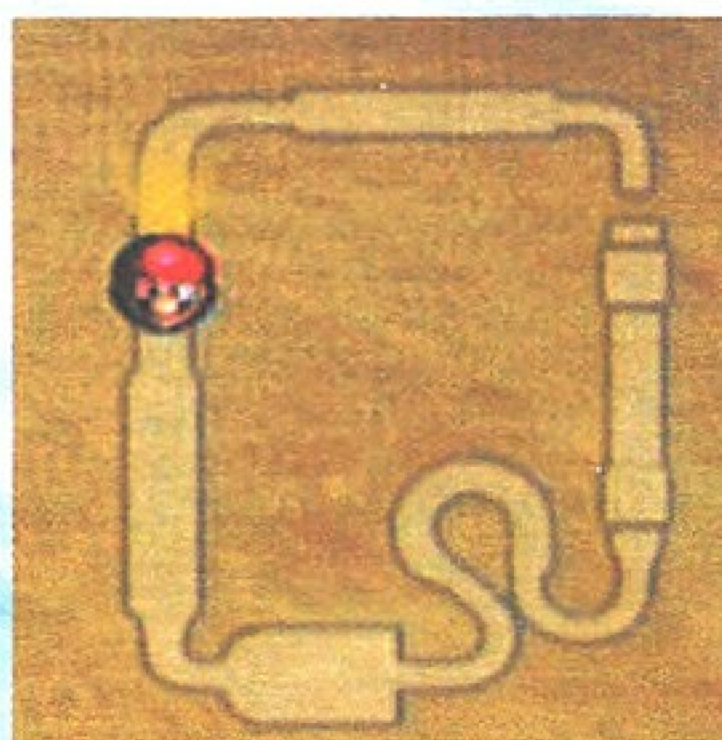


由于路上有不少弹性蘑菇，一定要多加利用空中花式动作进行加速。

有加速蘑菇前提下，可以在终点前的“U”型弯道走草地，练习熟练的话，还可以直接从悬崖处飞过（危险度较高）。有加速蘑菇的话，起点后可以从路边的悬崖处用加速蘑菇跳至下面的一个弹性蘑菇，也是一条近道。

Toad's Factory キノピオファクトリー

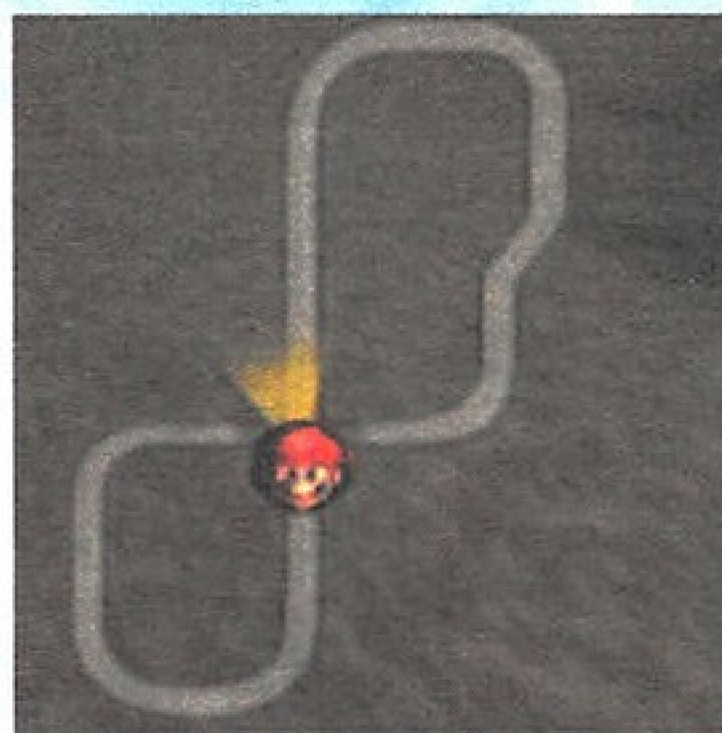
赛道直线不多，但有很多加速路段，看准其移动方向通过。木箱处定不能撞上，否则减速，若有机会可以吃别人撞到的加速蘑菇进行冲刺。终点前的大片泥地处，要预读两边墙壁的移动方向，选择一边来利用加速板通过。



火焰花杯

Marui Curcuit マリオサーキット

直线赛道不少，用摩托的酌情进行后轮驱动。狗链旁的沙地有个加速跳板，使用加速蘑菇冲到这里再用空中花式动作，可以少走不少路程。



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Coconut Mall ココナッツモール

通过自动电梯时，提前看准其移动方向，从顺向的一边通过。商店内部有两处加速板，要好好利用。终点前的加速板处有汽车障碍。出商店推荐走下路。

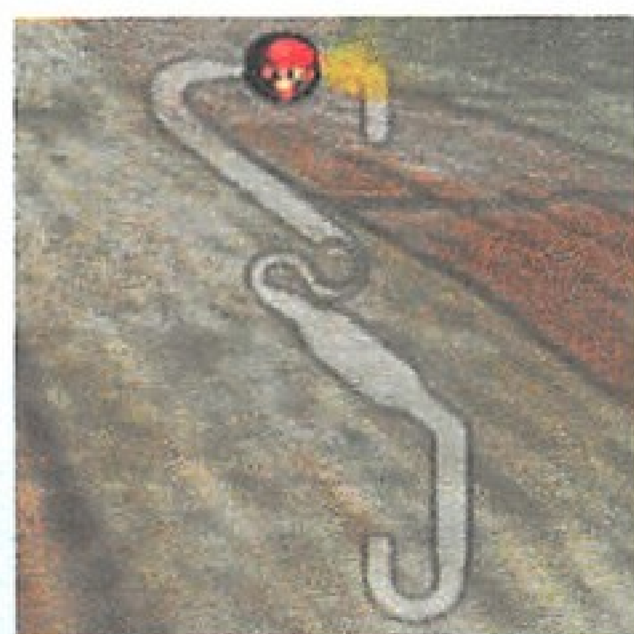


进商店内部后，若有加速蘑菇，可以走二楼穿越旁边的泥地商店。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

DK's Snowboard Cross DKスノーボードクロス

赛道的加速跳板很多，但尽量不走这些地方，会节约点时间。路程中的小土坡不少，可以多用花式动作。



赛道中部，有个很大的“S”型弯道，其实

这里由于有高低差，可以直接飞过悬崖落到下面的赛道处，多加练习并运用到比赛中吧。

终点前的积雪路段，可以在一边用连续跳跃加空中花式动作通过，避免路上的积雪路段。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Wario's Gold Mine ワリオこうざん



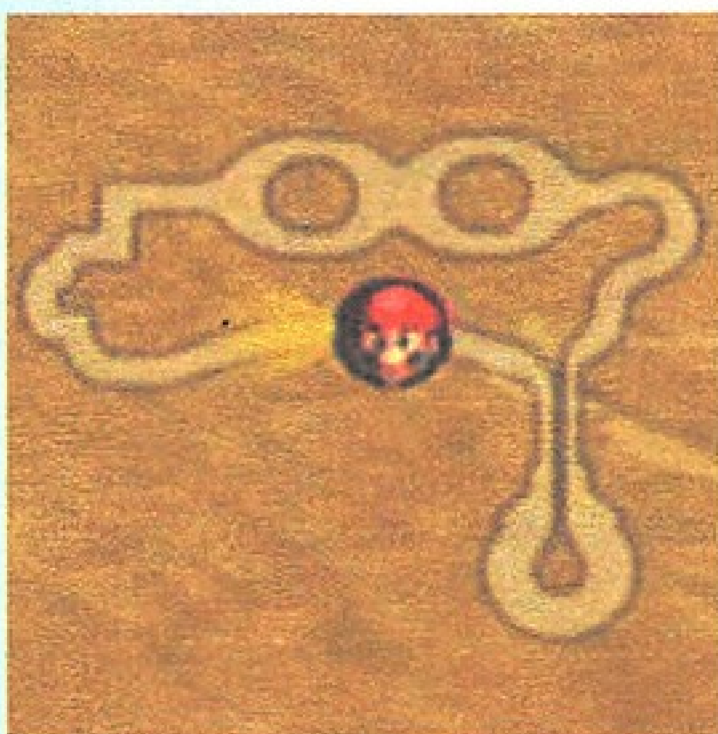
进隧道前可以利用路边的小跳板节省一点路程。

隧道处有大量蝙蝠，避免撞上而偏移路线，若用摩托则可以在此用后轮驱动。矿车处可以走左边，利用三个加速板节省时间。



星星杯

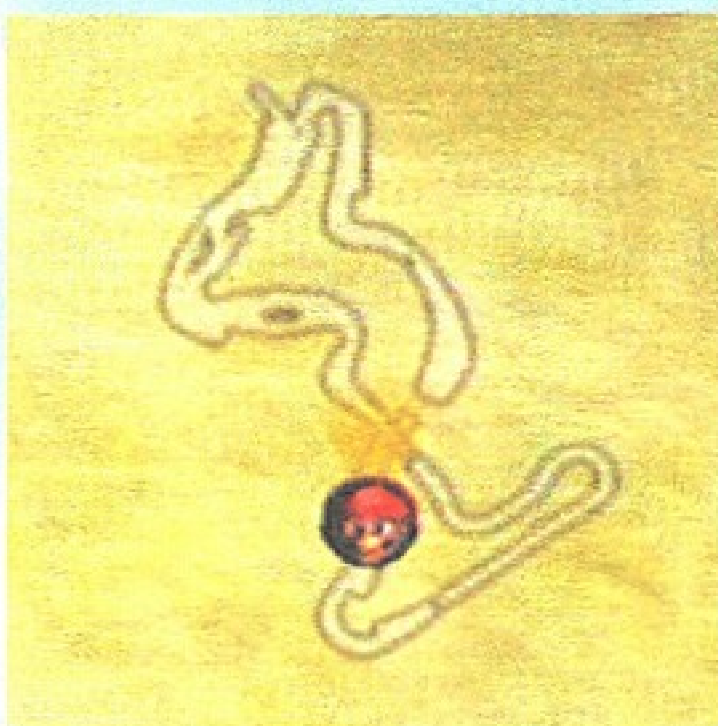
Daisy Circuit デイジーサーキット



有两个较长的直线赛道，分别是起点处和出隧道处，看情况用后轮驱动。终点前走内圈的台阶上，减少路程。若有加速蘑菇，可以用来走大楼梯。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

koopa Cape ノコノコみさき



直线路程较少，谨慎使用后轮驱动。加速跳板很多，多耍些花式动作提高速度吧。普通跳板尽量少通过。水路全是顺流，因此后期尽量从水上通过。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Maple Treeway メイプルツリーハウス

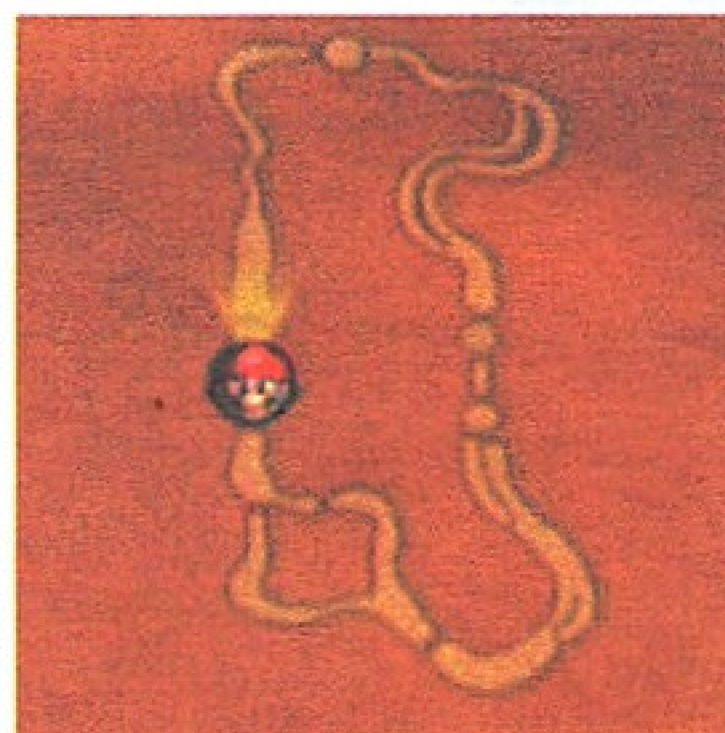


直线赛道较多，看时机多用后轮驱动。弹簧网处可用两次空中花式动作。过弹簧网走两边任意一边的隐秘小路，有个加速板和一次花式动作，可以提高速度。

若有加速蘑菇，起点后可用加速走右边路线，有两个加速板。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Grumble Volcano グラグラかざん



直线路程很少，不推荐或尽量少用后轮驱动。

赛道有时会消失不见，要多注意。

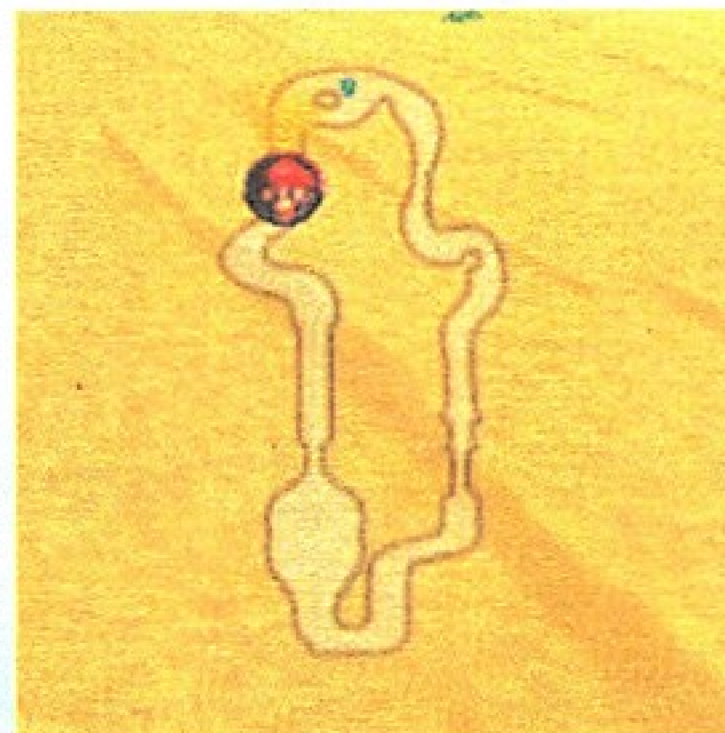
加速跳板不少，要多加利用进行花式动作。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



特殊杯

Dry Dry Ruins カラカラいせき



开始的弯道很宽，走内圈近的多。小心洞口处的蝙蝠，整个赛道的柱子会在第二圈时倒塌，一定要躲开，之后可以利用他们做花式动作。

出洞前的流沙处，前两圈可以放心的直走，第三圈再从旁边通过。

本赛道近道很多，在有加速蘑菇情况下可以少走很多路程，下面是所有的近路：起点之后的右边沙地，下坡的左边沙地，洞里的沙地，第三圈流沙处。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Moonview Highway ムーンリッジ&ハイウェイ



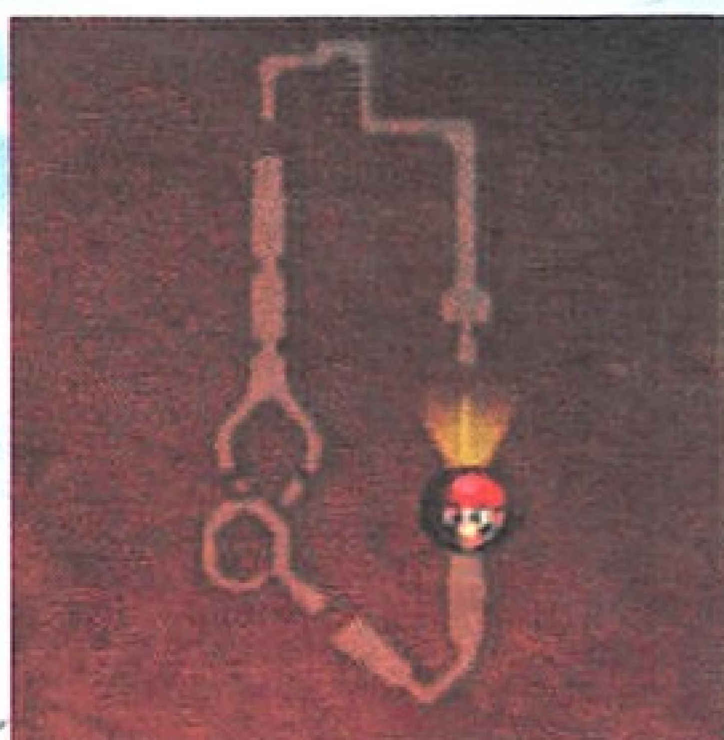
直线赛道不少，选择性使用后轮驱动吧。

赛道中后期的加速板很多，要多多利用。

过第一个“U”型弯道，右上路程有个加速跳板，但由于接下来就是第二个“U”型弯道，不太容易控制，推荐选择性利用。

起点之后的第一个“U”型弯道，可以用加速蘑菇通过，但节省时间的意义不太大。

Bowser's Castle クッパキャッスル



直线赛道很少，不推荐用后轮驱动。进城堡的波浪型道路，可以使用花式动作加速。喷火球处，预读火球的施放时间，选择从旁边走还是从中间走。终点前不少岩浆口，在此处可以利用小土坡进行花式动作。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Rainbow Road レインボーロード

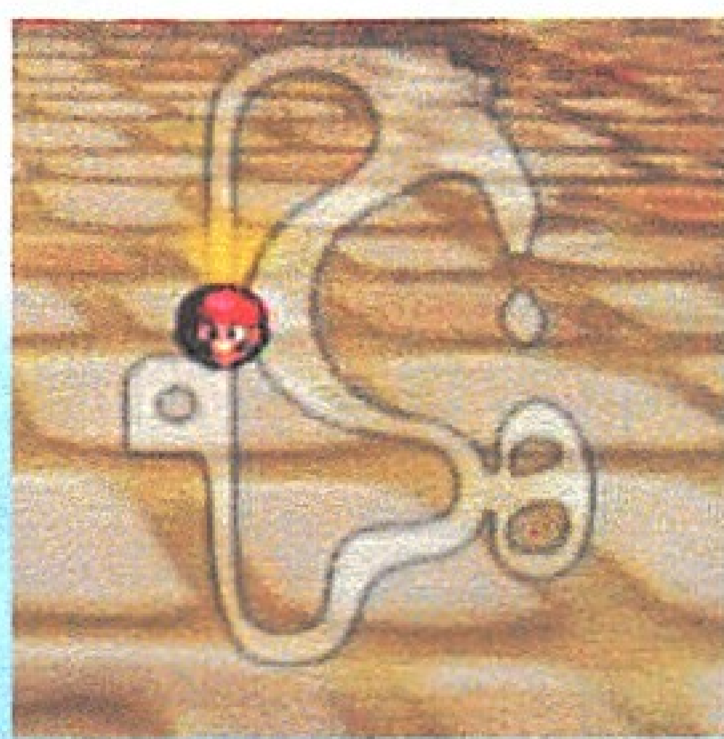


整个赛道有不少加速板，妥善利用。波浪型道路可以施展花式动作，提高速度。中前期两个洞的路程处，可以利用洞边的跳板进行空中花式动作。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

龟壳杯

GCN Peach Beach GC ピーチビーチ

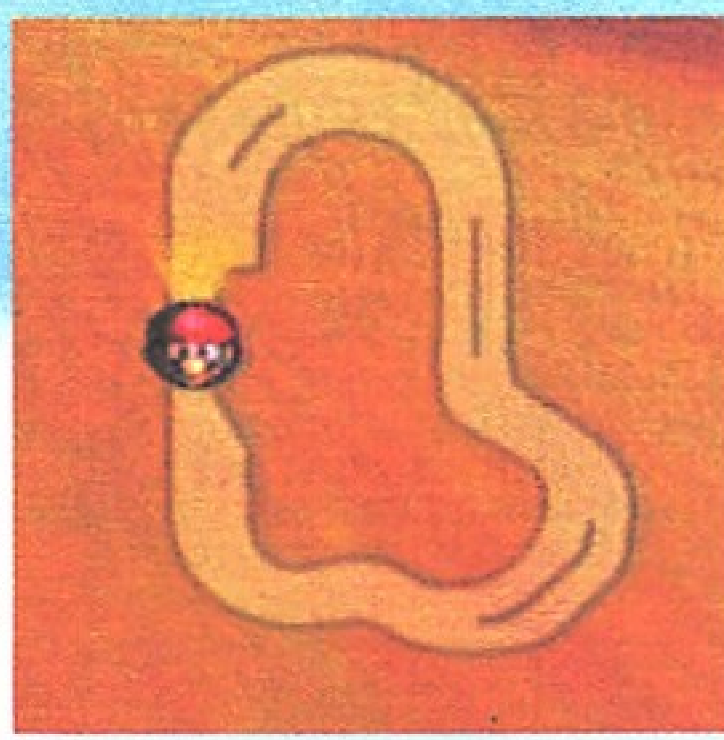


赛道的直线路程很多，用摩托的可以尽情的使用后轮驱动。

海滩处尽量以直线通过，涨潮时可以利用加速蘑菇。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

DS Yoshi Fall DS ヨッシーフォールズ



赛道非常宽的一张图，可以从流水处走内圈，节省不少时间，但要小心别被冲下悬崖了。

在赛车临近到达终点的时候，推荐从内圈走。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

SNES Ghost Valley 2 SFC おばけぬま2



直线路程很少，但摩托车可以找机会使用后轮驱动，比如起点附近。

近道在地图右上方，可以从缺口的跳板处通过，刚开始走这里时建议用加速蘑菇，保险些。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

N64 Mario Raceway 64 マリオサーキット



直线路程不少，摩托车酌情使用后轮驱动。

终点前的绿色管道处，在快要通过时可以利用管道侧面的高度进行花式动作加速。

该赛道近路很多，若有加速蘑菇，在下面几处都可以用来抄近道：

起点之后，第二个转弯处之后，可以利用加速度蘑菇冲上路边的山上,但所耗加速蘑菇较多；第一次遇到食人花的“U”型弯道那里，利用加速蘑菇可以直接从沙地过去；

过了“U”型弯道，在沙地中有个跳板，可以用加速蘑菇冲到这里，再做花式动作，达到节省时间的目的。绿色管道前，可以加速直接从沙地冲到管道口。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

香蕉杯

N64 Sherbet Land 64 シャーベットランド



地面较滑，刹车所需时间较多，小心。进隧道前的大石头里侧有个加速板，看情况使用。隧道里尽量靠墙边走，减少路程。外面的几个“U”型弯道，有加速蘑菇的话可以从中间跳过去。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GBA Shy Guy Beach GBA ヘイホービーチ

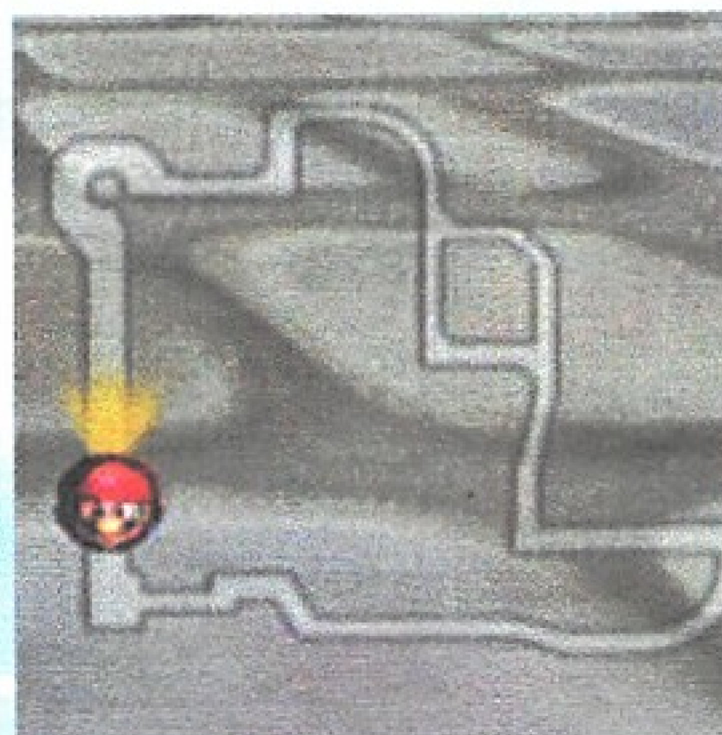
直线路程很多，摩托车酌情使用后轮驱动。终点前从内圈通过，节省不少时间。赛道相当宽，若有加速蘑菇可以从内圈的浅滩处加速冲过。



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

DS Delfino Square DS モンテタウン

直线路程较多，摩托车酌情使用后轮驱动。建筑群里的岔路处，推荐赛车走左路，而摩托走直线。在出建筑群处的桥之前，从桥左边用加速蘑菇可冲到对岸的木头板处。过桥后，在“U”型弯道中间有一段泥地近道，需要加速蘑菇辅助。终点前的草地可以用加速蘑菇抄近道。



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GCN Waluigi Stadium GC ワルイージスタジアム

直线路程很少，弯道和跳板很多，看情况用甩尾和空中花式动作。

泥地处可以利用加速蘑菇冲过去，节省路程。



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



树叶杯

DS Desert Hills DS サンサンさばく

赛道前半部分直线路程很多，摩托车多用后轮驱动。若有加速蘑菇，可以抄不少近道：起点后第二个弯道处，可以直接冲过沙地；终点前的“S”型赛道，可以直线穿过，但要耗较多加速蘑菇；

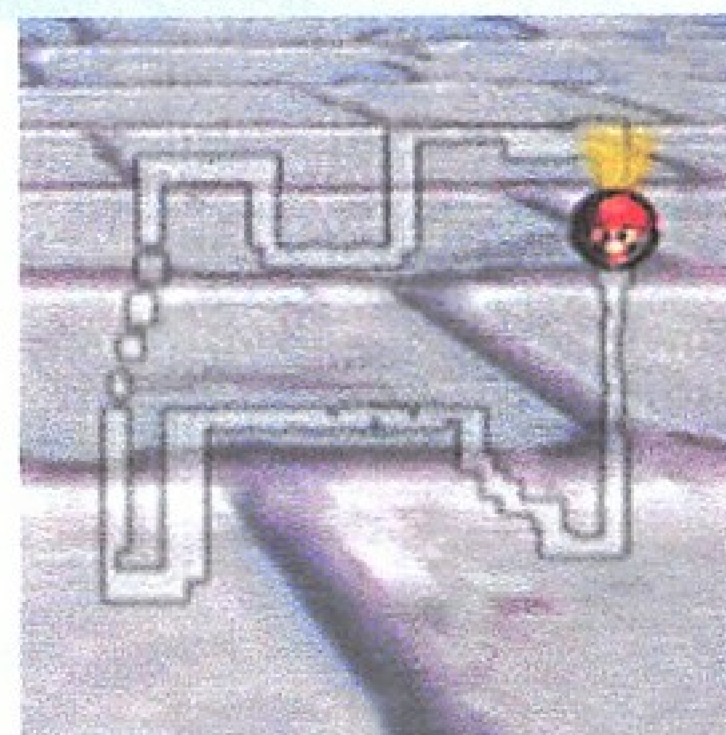


★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GBA Bowser Castle 3 GBA クッパキャッスル3

直线路程很多，摩托车酌情使用后轮驱动。

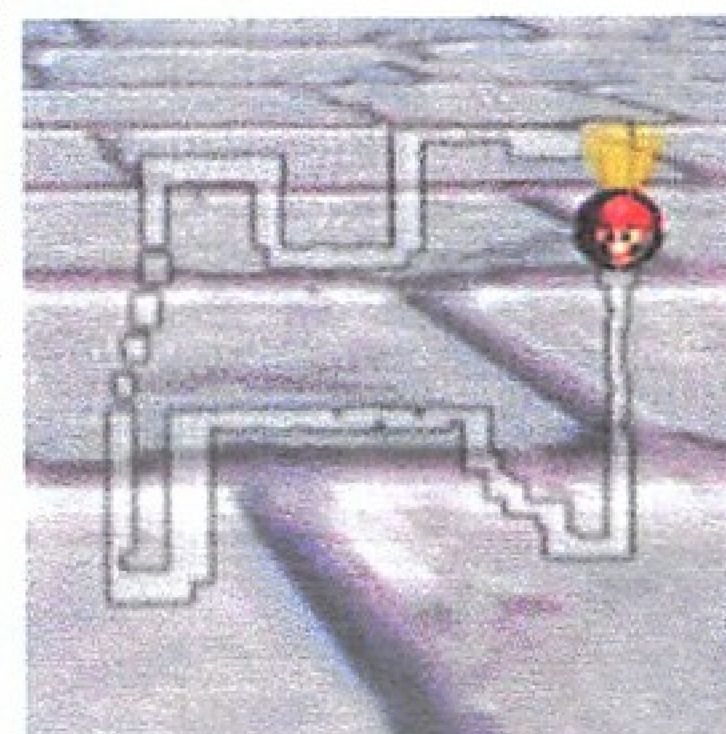
唯一的加速跳板要利用，但要小心障碍物。



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

N64 DK's Jungle Parkway 64 DKジャングルパーク

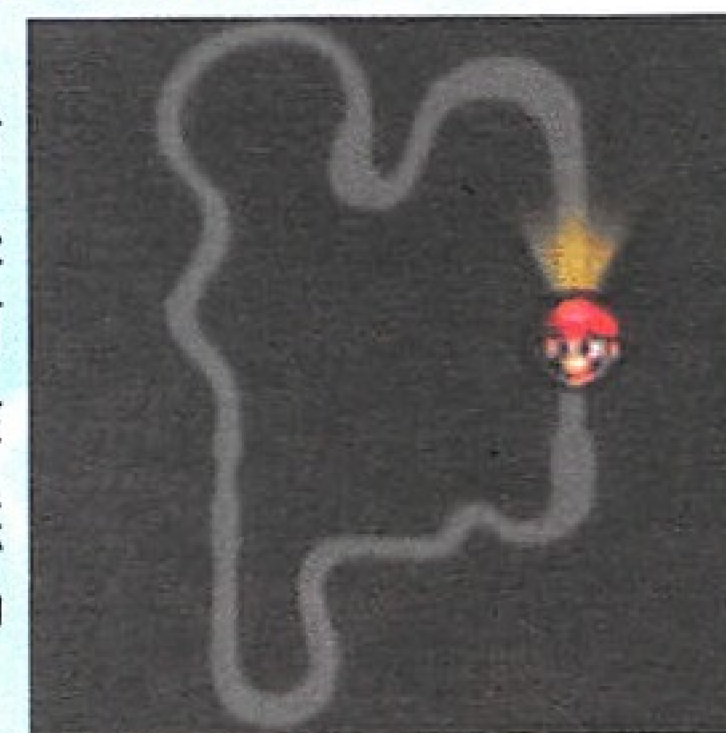
直线路程很少，弯道很多，多用甩尾。终点前的“U”型赛道用加速蘑菇可以直接冲过去，节省时间。



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GCN Mario Circuit GC マリオサーキット

直线路程较多，摩托车酌情使用后轮驱动。坏蘑菇处有不少小土坡，可以用空中花式动作加速。终点前的拱桥同样可以用空中花式动作加速。



狗那里的弯道可以用加速蘑菇从其背后冲过去，可能要用两个蘑菇。

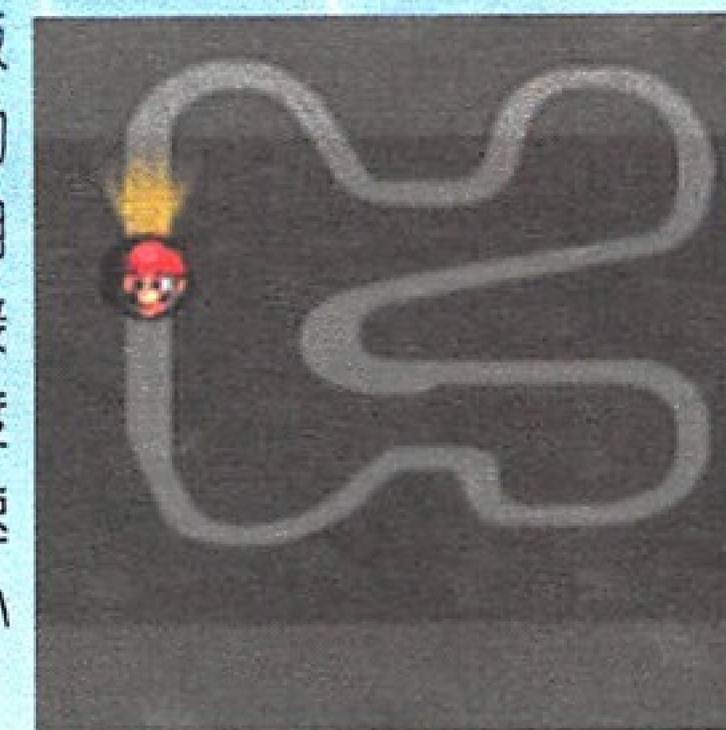
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



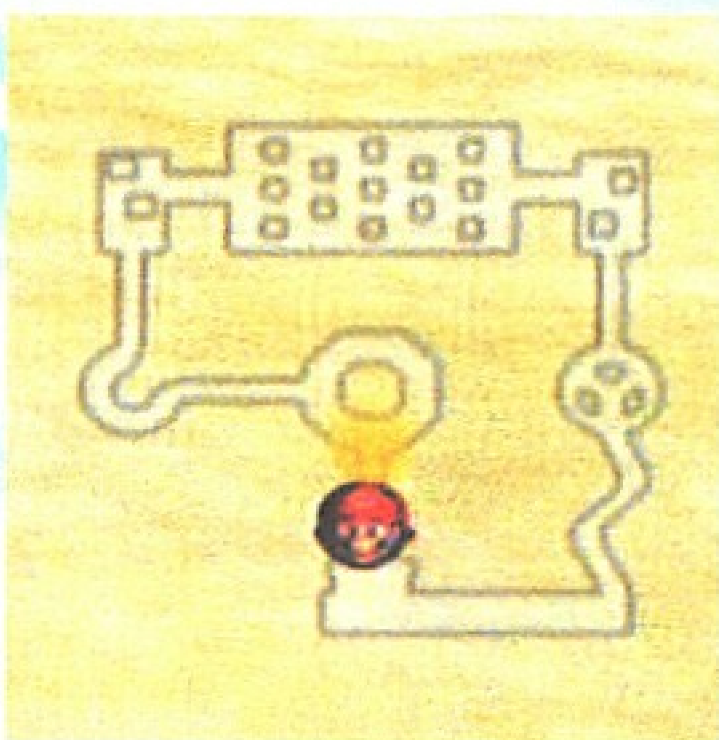
闪电杯

SNES Mario Circuit 3 SFC マリオサーキット3

终点前的加速板一定要用。终点前的“Ω”路段，可以用加速蘑菇从中间直接穿过。该图弯道幅度大，不少都可用加速蘑菇抄近道，但要小心不要撞到管道。



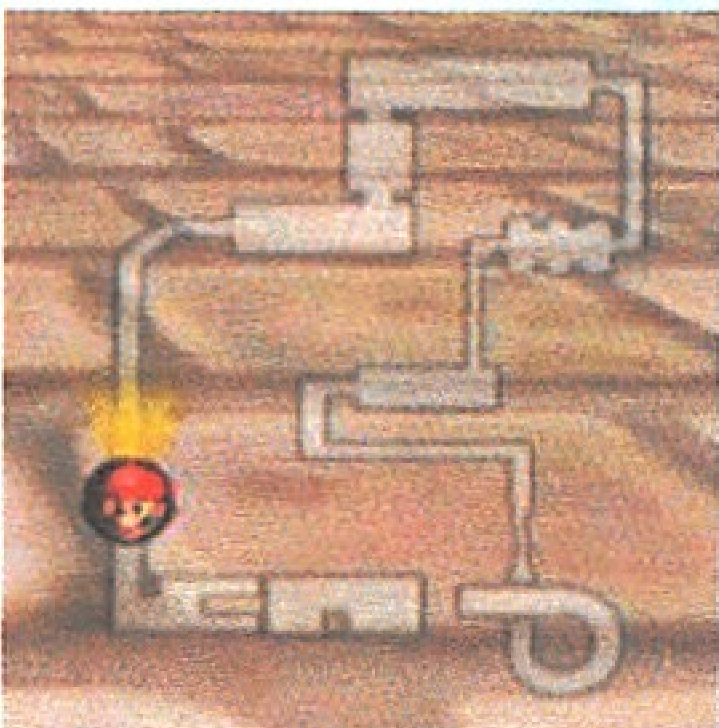
Bowser's Castle クッパキャッスル



直线路程很少，狗狗处可用甩尾来加速。过桥后的270度弯道，可以用加速蘑菇从花丛中穿过。终点前的地鼠处有两个跳板，有加速蘑菇可以在此进行加速，做空中花式动作加速。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

N64 Bowser's Castle 64 クッパキャッスル



直线赛道很多，摩托车多用后轮驱动。

刚进城堡的草地处，以及快出城堡的草地都可以用加速蘑菇抄近道。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GCN DK Mountain GC DKマウンテン



三个跳板处，建议不走最后一个跳板，从旁边通过并开始甩尾。中后期弯道很多，妥善使用甩尾。终点前有大段直线路程，摩托车可以在此用后轮驱动加速。

起点之后可用加速蘑菇直接飞过泥地。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

总的来说，wii上的这一款马车游戏，玩起来个人感觉比NGC和DS版难度都要大一些。和电脑竞争的时候，10多辆车几乎都是聚集在一起的，所以一不小心就有可能从第一名一下子落到最后一名。想像DS版一样在开始的时候就拉开很长一段距离，感觉是很困难的。如果之前玩过NGC的版本，那么用手柄玩的时候就会感觉上手很快。用手柄操作时，和NGC版相比几乎没什么变化。另外，选择手动漂移的时候，似乎感觉好一点。



四、游戏操作指南与心得

由于Wii本身的控制器有很多种，所以在这一代的《马里奥赛车》中也有很多种操作的方法，细分起来大致可以分为以下4种，分别方向盘（横握遥控器）、双节棍控制器、经典手柄和NGC手柄。



Wii的原装方向盘



Wii的原装方向盘是任天堂专门为了《马里奥赛车Wii》专门制作，并非单独出售的产品，本来是必要购买《马里奥赛车Wii》同捆版才能获得的，后来有些商家将其拆卖，才让许多不想购入游戏的玩家能买到。这个方向盘小巧精致，采用磨砂表面，凹槽部分设计很完美，给手柄预留出来的位置在放入手柄的时候丝毫不会觉得费劲，特别值得称赞的是在手柄凹槽内部还有四个海绵垫，主要用来防止手柄被磨坏。方向盘正面左边的圆孔是用来取出手柄用的孔洞，而右边的B键则能让玩家在不取下手柄的时候也能够按下B键。这个方向盘没有底座和力回馈功能，只是让玩家们空手拿着方向盘，体会一种



在开车的感觉。这个手柄的手感很好，但是因为是“无本之木”，所以玩起来有点空。用它和不用它其实手感是差不多的。如果你喜欢收集Wii的原装周边，可以考虑用这个方向盘玩，或者购买同捆的正版软件。它的操作方式大致如下：

左右摇摆	控制方向
2键	启动油门
1键/B键	刹车及飘移
晃动手柄	跳跃翻花样
向上抬起手柄	抬起前轮（摩托车）
十字键	使用游戏道具
A键	后方观察
+键	暂停/游戏菜单



双节棍手柄



使用Wii标配的双节棍手柄的时候，左边鸡腿上的摇杆成为控制赛车方向的部分，遥控器需要竖着拿，键位也随之发生改变。这种操作比使用方向盘要容易一些。下面是它的键位分布：

左边手柄摇杆	控制方向
A键	油门
B键	刹车/飘移
晃动遥控器	跳跃翻花样
向上抬起遥控器	抬起前轮（摩托车）
Z键	使用游戏道具
C键	后方观察
+键	暂停/游戏菜单



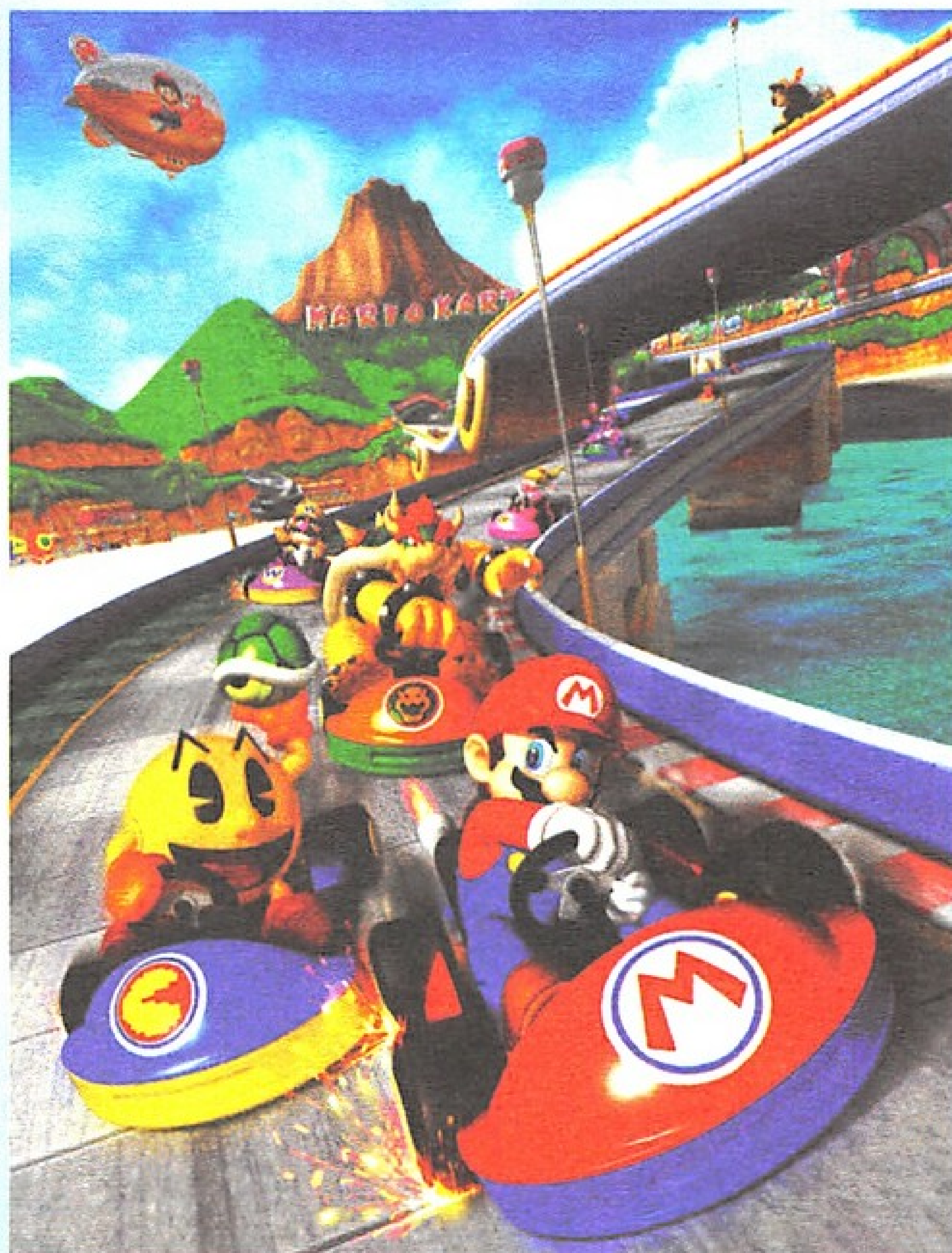
NGC手柄

Wii的经典手柄与NGC手柄除了键位上稍微不同，在其他方面并没有太大的区别，唯一比较大的一点就是普通NGC手柄是有线的，玩起来没有Wii经典手柄或者无线NGC手柄(波鸟)一样自由。平时玩赛车游戏习惯使用手柄的玩家可以试试这个，感觉不输给双节棍的操作。

左摇杆	控制方向
A键	油门
B键/R键	刹车/飘移
十字键	跳跃翻花样
十字键的上	抬起前轮（摩托车）
L键	使用游戏道具
X/Z/ZR键	后方观察
+键/START键	暂停/游戏菜单



总的来说，玩马车的时候，操作种类随玩家的兴趣可以有不同的选择。除了上述任天堂原厂出品的控制器之外，也有不少厂商推出了诸如带固定底座的力回馈方向盘等任天堂没有做过的周边。其中有的方向盘做工还算不错，使用的材料比任天堂要厚道，但是因为方向盘操作本身就需要一定的技术性，所以这些周边的最终效果与任天堂的方向盘也差不多。总体上来说，双节棍和传统手柄效果要比方向盘横握好。想要追求成绩的玩家，最好使用手柄或者双节棍来挑战。



忌火起草 解明编

イマビキソウ カイメイヘン

文/WiiBBS.COM：minami

忌火起草 解明篇 厂商 SEGA 类型 AVG

●2008.8.5●1人用/6800日元● 日版

剧情概述

“知道一种叫做vision的药吗？非常流行。”为了玩得更尽兴而服用了vision的一群年轻人却相继被离奇烧死。卷入这场灾难的主人公和女主人公，为了逃脱诅咒，在做了一系列的调查后决定去某个古宅找寻答案。在古宅的周围开满了一种叫做”忌火起草”的神秘花卉……

星期一

我在教室睡觉，被爱美叫醒，爱美提议去食堂吃饭，我喜欢爱美，所以立即答应她就去了。但是爱美的心中只有一个人，就是一年前为了救爱美而死于车祸的男友京介。自从京介离开后，爱美在很长一段时间里每天都神情恍惚，最近终于有了一点好转，只是很难再看见她的笑容了。在食堂吃饭遇见了正人和香织。香织看见我立刻就坐到我的身边一个劲地嚷着：我要坐在弘树旁边！”

香织总是穿些奇装异服，不过总的来说倒还是个可爱的女生。大学一年级的时候居然在众人面前对我表白，也许她是真心的。但让人觉得有点哗众取宠。这时，正人递给一瓶绿茶，是一瓶新的，我接过来就喝了一口，奇怪，那绿茶的味道就想烧焦了的东西一样，又苦又臭，我下意识的就吐了。

“你这买的是什么绿茶啊！”我生气地问正人，正人有点不知所措的回答：我在那边的自动售货机买的啊，不会是过期了吧？”“大家都是穷学生，以后喝点就行了。”这时传来了电视机的声音，里面正在播放一条新闻，内容是东京艺大的8名学生在一家卡拉OK里自焚。看到这条新闻正人慌慌张张的起身战战兢兢地说了一句：“我回家了。”转身就离开了。我虽然觉得正人的举动有点奇怪，但当时更关注新闻，也就没管他，这时我看到现场的画面上有一团像人形的烧焦的痕迹。爱美突然说了一句：“你看得挺认真嘛。”我指着新闻画面问她：“你觉得那个烧焦的痕迹像不像人影？”“哪有什么烧焦的人影？”“在那个记者后面，哎？怎么没有了？”我以为我眼睛花了，也就算了。

下午放学后，在学校的走廊上遇见了健吾，他总是在兜售一些怪玩意，这次他给我看的是一袋黑色的药片，叫做vision，他说吃了后会很HIGH，问我要不要买来试试。我有点反感健吾的行为，推开他便去了社团的教室。教室里面主

有香织在，香织指着桌上的花问我：“你知道这花叫什么吗？”“不知道。”我虽然是野草研究会的成员，但对我不感兴趣。“它叫做忌火起草，在我们上次露营地前有一大片，知道它的花语是什么吗？是悔恨。”，“哦。”我心不在焉地附和了一句。

这时飞鸟和和子挽着手进来了，飞鸟成绩好，以全校第一靠进大学，和子是个美女，在为杂志做模特，两人从高中就开始交往，真是郎才女貌。飞鸟把DC给我，让我看东京艺大学生自焚的片段，还绘声绘色地向我介绍自焚的意义。因为觉得有点不舒服，我便回家了。晚上回家后，拿出便利店买的菜，盛了一晚饭，这饭是早上出门前煮好的。吃了一口，怎么还是中午那个焦苦的味道？我恶心地全都吐了。我很纳闷，这到底是怎么一回事？里面混进了什么东西？难道有人在我之前进来过？但那瓶绿茶又是怎么回事呢？到底是谁干的？正人？香织？爱美？幽灵？这时有人敲门，原来是正人？正人情绪低落，我问他怎么了，他也不说话。

我打开电视机，电视又在播放一则自焚的新闻：“今天傍晚，有4名东京艺大的学生在车站前自焚。”怎么又是东京艺大的学生自焚？这是巧合吗？正人看到新闻后全身发抖，说自己要死了，说喝了的vision人全都得死，会被黑色的女人烧死。他让我看他的指甲，奇怪，正人的指甲全都是漆黑的。正人希望今晚能住在我家，躲避黑色女人。我答应了，并且建议干脆晚上喝点酒。之后我出门去便利店买点东西，让正人在家等我。等我回来的时候。正人已经走了，却留下了一张便条：“黑色的女人出现了。”

星期二

第二天在学校又遇见了健吾，健吾把DC硬凑到我面前。又向我显摆那天他们去露营时的照片：“这就是那个古宅，我们喝了vision在里面疯狂了一整夜。”我继续看照片，突然发现一张照片上的那个古宅的二楼窗户前有个人，我按放大键仔细一看，那是个脸部全部烧伤的老人。我问健吾：“这幢古宅不是荒废了很多年了吗？怎么还有人住啊？他不屑一顾的说：“你鬼片看多了吧，哪有什么人啊？”我又看了看，那确实是个人。算了，懒得和他争了。健吾紧接着又迫不及待地炫耀：“听香织说了吗？那间古宅下面有很多白骨，二战前，那里是家制药厂，据说捉很多活人进行实验，战争结束后倒闭了，现在能看见的只有地下室那些白骨，会诅咒进去的人，没有想到吧，我们居然还在那里happy了一个晚上。”

听健吾说完后，我在学校的广场上看见了爱美，爱美坐在长椅上看书，从她的眼神中能够看出那是一本情节悲伤的书。我没有打扰她去了社团活动室，活动室里面一个人也没有，这时电话响了是正人的留言电话：“我不行了，救我，黑色的女人出现了。不能和她对上眼，那样会被烧死，救我！”我确实有点担心正人，他最近很反常。

之后我随手拿了一颗巧克力的糖吃，怎么又是那个味道！焦苦的味道！这是哪里买的巧克力啊？我赶紧到水池边漱口。哎？我的指甲怎么了？怎么指甲盖上有密密麻麻的小黑点在动，这不像是脏东西，怎么擦也擦不掉。什么时候变成这样的？这是爱美推门进来：“怎么了，你的脸色不太好。”

“没，没怎么。”我暧昧地回答道。“大家都不在？看来是回去了，干脆我们一起去玩吧？”爱美突然约我去玩，我有点意外，虽然很高兴，但是如果不是在这种郁闷的时候就更好了。于是我们乘电车去了繁华街，总算情绪稳定了一些。“做什么好呢？干脆就去看电影吧。”爱美一边望着电影宣传板一边说。

去了电影院，刚坐下就开始想睡觉，因为第一次和爱美看电影，我想我还是得硬撑一下。电影开始了，看着看着画面就不对了。出现了一个恐怖的大锅，蒸汽，火焰，被吊起的人即将被放入大锅里烧死。好热，怎么身体动不了？我拼命地挣扎……

“弘树，弘树，你没事吧？”我醒来确定旁边坐的是爱美，难道是梦，那为什么又感觉那么真实？从电影院出来，我觉得很不好意思：

自己居然睡着了。爱美说没有关系，让我不要太在意。爱美真是温柔啊。看得出来她今天的心情不错，我问她是不是遇到了什么好事，她说是京介的事。听到答案后我有些后悔我的问题，果然还是京介。爱美建议一起去吃晚饭，就这家意大利餐厅。

看着这家餐厅，我无语了。这是香织的爸爸开的。但是爱美并不知道："这家会不会太贵了？没关系，我有优惠券。"我不想去这家店怕万一碰见了香织这个麻烦。没有等我反映过来，爱美就走进了餐厅。这家餐厅的气氛确实不错。我们点了菜："哇，这份酸酸的番茄浓汤看上去真的很有食欲。"我尝了一口，怎么又是那个味道！这么高档的餐厅不会做出这么难喝的汤吧，我脸色突然暗了下来，看了看对面的爱美正很平常地喝着和我一样的汤。碍于和爱美一起，我只得把这口汤咽了下去。

和爱美告别后，我回到了公寓，想想今晚只有那个汤难喝，其余的菜问道都很好。看来这不是我舌头的问题，而是那个汤的问题。我百思不得其解，喝了一杯水，不经意间又看见了我的指甲，怎么变的更黑了？难道我生病了吗？好累，我直接钻进被窝睡觉了。

在睡梦中，我听到了呼吸的声音。是我的呼吸声吗？不是，那是谁的？

"你…是…谁…？"突然，一个女人声音传了过来。一个黑色的女人慢慢的靠近我，我蜷缩在被窝里发抖，外面却没有了动静。突然间，我的手机响了。我小心翼翼地把电话拿过来，原来是香织的短信："你今天在做什么啊？"无聊，我把电话关机，倒头睡觉了。我像个怕鬼的孩子一样，睡着睡着就缩成一团。

星期三

我第二天旷课了，完全没有心思去听课，在活动室的桌上睡觉，桌上还是像上次一样放着一些糖果，又让我想起了那天那个焦苦的味道。"诶？怎么旁边还有一本小手册？"封面上写着去露营的记录。我无意间翻开来看了一下，看见露营参加者是我们学校和东京艺大的学生，之前听健吾说过。或许艺大自焚的人和名单上是同一人呢？"向传言中的古宅进发！吃了vision以后会更加疯狂，东京艺大美术学科三年级"这个我听正人说过他们就是和东京艺大一起去那里搞的露营。我继续往下看，突然一句话引起了我的注意"幻觉，黑色女人，被诅咒，自燃"一个声音会问你："你……是…谁……"我一下呆了，本子落在了地上？怎么和我昨晚听见的话是一样的？我明明没有吃vision，怎么能够听见这个声音？或许只是巧合吧……在本子的下面写着一个名字"山上亮平。"去问问这个叫做山上的人或许可以知道点什么吧。

这时，飞鸟走进来了："怎么了，脸色不好？""没有啊。"紧接着他又指着本子问我："很搞笑吧？说什么看见黑色的女人，哈哈，我随手拿来的。"感觉飞鸟是没有见过黑色女人的。可那次露营除了飞鸟其他人也吃了"vision"啊，可是为什么只有正人有反应呢？我急忙问他："那和子的身体没有什么问题吧。"飞鸟对我的问题有些疑惑。我解释说："因为大家吃了后，身体状况变得越来越不好了。"我期待着从飞鸟那里听到不一样的情况。可是从他那副轻松的样子判断和子应该没有什么问题。突然飞鸟似乎想起了什么："好像只有一件事有点奇怪，和子最近的料理手艺特别糟糕，太难吃了，简直失去了女性的一大优点啊。虽然做的料理从外表看和以前没有什么区别，可就是不知道为什么很难吃。"听到飞鸟的话我有点生气，再怎么说和子也还是个美女，家庭条件也不错，怎么飞鸟就不满足呢，真是不知道珍惜啊。

一出教学楼的大门就看见了和子，手里还拿着一个小篮子，我便走过去打招呼，和子一见我就冷不丁地问我："飞鸟是不是有其他女孩了？"我说我不知道。和子很生气："那他为什么不吃我给他做的便当呢？，哼，如果他把我甩了的话，我就自杀，用自焚的方式自杀，你

觉得怎么样？”说完这话和子露出了冷冷的一笑。这个不经意的表情却让我不由得打了一个寒颤。

我和和子一起来到了社团活动室，香织和爱美也在，这时健吾突然推开门，一副惊慌失措的样子跑进来，结结巴巴的说：“正……正人……自杀了，自焚后从楼上跳了下来。”健吾一下瘫在了椅子上。

健吾平时爱搞恶作剧，我不相信他说的话，于是过去使劲摇他，近了才看见健吾脸色发青，浑身发抖，我突然意识到他说的应该是真的。我不想接受这个事实，我很生气，过去一把揪起吾健的衣服：“都怪你，都是你让他吃了那个该死的药丸。怎么办？你说怎么办？”正人任由我大骂：“我也不知道这药会有这么大的药效，我在网上买的，网上没有说那么清楚……”

和子还是很平静：“可是好像我们都吃了的吧？怎么没有这样的反映呢？”香织已经有点害怕了：“我们都吃了vision，可是还没事啊，不会有事的，你们说是吧？。”

“其实正人是在你们之前就吃了，我们在露营前一天去搭帐篷的时候就……”健吾的这句话彻底毁灭了所有人侥幸的想法。

健吾摊开手，指甲已经全部变黑了，和正人死前一样，而且指甲周围的皮肤也变黑了。我自己却琢磨着：“为什么我没有吃vision指甲也变黑了呢？

健吾问我：“正人的父母打电话给你，可是你没有人接。”我赶紧拿出手机，有一条留言，怎么是正人？！我快速按下播放键，是正人的声音：“救我，救我，被烧死了，烧死了，不要看我，我是渡边正人，啊……！！”这是正人在这个世界上留下的最后一句话。

活动室突然变得安静，那种安静让人觉得可怕，空气中弥漫着极度恐惧的气氛。

飞鸟说“不要再想了，不会那么邪门的。”悟健有点愤怒：“你不要站着说话不腰疼！”飞鸟带着挑衅的语气：“我就是没有喝，怎么了？”大家冷静下来后，飞鸟建议把剩下的药拿去医大朋友那里化验一下药的成分，看能不能发现点什么。我决定去艺大找露营册上那个叫做“山上亮平”的人，我猜测他应该是这次露营主要负责人，或许可以从他那里得到一点什么信息。

我谎称自己是山上的小学同学，然后被他的同学带到了他的画室。我询问山上君怎么还没有来。可是令人吃惊的是他的同学居然说他在几天前自焚了。

怎么是自焚？又是自焚？还是自焚？我完全乱了，怎么回事？

这时我在画室中看见了一幅画，是一个女人的素描画。感觉像是在哪里见过。真奇怪，这张画上的人怎么会有点熟悉？离开了艺大后我发现我的困惑更多了。

之后我去了正人家。来到正人家看望了正人的父母，我想多少对正人父母也是一种安慰吧。在正人家悼念正人的时候意外听说了正人死前把自己一个人关在房间里画画的事情。据说画的好像是个女人。又是女人？这不禁让我联想到了刚才在山上的画室中看到的女人画。突然间我有一种感觉。这两幅画一定有着什么联系。

星期四

我又旷课了，接连几天的怪事弄得我身心疲惫，还有正人的死，我完全没有心情去上课。早上的太阳还是一如既往的出来，鸟儿还是一样叽叽喳喳地叫着。今天和我们度过的每天一样平静无奇，可是……我想来想去最后决定去正人自杀的现场看看。

我来到正人自杀的那幢楼上，在天台上看见有一片自焚后烧焦的痕迹。这痕迹让我似乎感觉到了那天正人在火中挣扎的痛苦。我突然觉得一阵恶心，感觉非常不好，赶紧下了楼。回到学校的活动室，全部人都在，健吾也在。他表情有些呆滞。“看到什么了？”香织问。“黑色女人，一个人的时候黑女人就出现了，她还问我你是谁，我的手，你们看我的指甲，已经全部黑了，和正人一样，我就要死了，我就要

死了！”健吾把两只手一下放在桌子上。我看到健吾的指甲赶紧把手藏在了身后，我不敢声张，是的，我和健吾的指甲一样，正在慢慢地变黑。我也害怕，我不知为什么会这样，我没有吃vision啊……？

我试着问和子那个vision是什么味道？和子回答：“嗯……像一种烧焦了的味道，还特别苦。”这个答案让我彻底崩溃了，但是我还是强作镇静。

之后我陪健吾走了，路上我思绪很乱，我该怎么办？怎么办？看来只有自己救自己了。我提议去健吾买的vision网站上看看，或许会有什么线索之类的。于是我们来到了他的公寓。健吾打开电脑，输入买vision的地址，但屏幕上却显示“没有找到。”健吾又慌了：“怎么会这样啊？这个地址明明就是对的啊。”我们又进入了一个聊天室，健吾问：“vision是一种什么药。”没有人回答，过了一会突然有人上线留下了一个网址，进入这网址后看见了这样一行对vision的解释：“黑女人，碎片女人，得到至高快感的代价就是被黑女人烧死，大锅没有消失的话就无法逃脱地狱之火的诅咒。”

再点击“黑女人”三个字，立刻出现了这样的链接：“黑女人就是被烧死的女人的灵魂，不能和她对视，不然将与地狱想接。”

健吾看已经有点精神失常了：“原来是这样，只有不对视就行了。”然后哈哈大笑。可是我的思绪更加复杂了，一个人恍恍惚惚的回到了家。刚要开门就看见了爱美。

“爱美，有事吗？”我问。

“看到弘树君最近不太好，就来看看你。”

“爱……爱美”

“什么？还有事吗？”

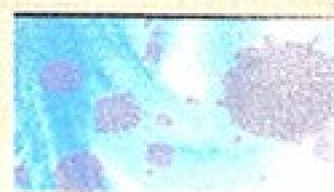
“可以问下你为什么这么关心我吗？”

“作为朋友关心一下不行吗？”

爱美的回答让我再次失望，原来只是朋友间的关心罢了。和爱美简单的寒暄后我独自回到了家。一进屋就闻到一股烧焦的味道，这时在角落的光亮处我看到一团人形的黑影。我有些害怕，紧接着传来一个声音：“你……是……谁……？”我吓得一动不动地，怎么办？我害怕极了。我竟然不由自主地回答：“我是…”我忽然明白了正人的那句“我是渡边正人。”这时那团黑影中伸出了两只烧焦的手，正向外慢慢地爬出来。头也出来了，两只眼睛看着我，对！不能和她对视，可是我的眼睛此时为什么完全不听使唤。

爬过来了……黑色的女人爬过来了！眼看就要爬到身边的时候手机忽然响了，我赶紧接了起来。是香织：“弘树君，我是香织，在干什么啊？”刚想告诉她我在屋里看见黑女人的事情，可是黑女人已经消失了，留下一块被烧焦的痕迹。

我还在发抖，刚才难道是幻觉吗？可是太真实了……



星期五



除了健吾所有人都聚集到了社团活动室，我应该告诉大家我昨天看见的东西吗？想了想我决定不说。反正他们也不会相信我的。

“怎么了？脸色不太好哦。”爱美一脸关切的问我。

“没有，没有什么……”

“如果有什么烦恼的话可以说出来。”爱美认真的眼神让我怎么也无法说谎。于是我鼓起勇气告诉了大家：“事实上，我也看见了。”

“看见什么呢？”

“我想可能和正人还有健吾看见的一样……黑女人。”可是和子和香织却觉得我是在胡闹。反正她们两个总是这样一唱一和的。

“弘树君不是没有吃vision吗？”和子说

“不知道是谁已经在无意间让我喝了”我解释到。可是越解释越误解越多。我举了那天我在香织她家开的餐厅里面喝汤的例子，反倒引起了误会，算了，不想解释了，反正没有人相信我的。于是我有点生气地走了。这时爱美追了出来，告诉我：“虽然我不知道什么黑女人，

我觉得以弘树的为人我觉得你不会胡闹的，所以我相信你。”爱美的话仍我很感动于是我向她讲述了这一切奇怪的事情。

“正人在死前曾经告诉过我关于vision的一些东西。”我说

“讲给我听听。”

他说：“得到至高快乐的代价就是被黑女人烧死，只要大锅的火不熄灭，就无法逃脱地狱火焰的诅咒。”

正在和爱美说话的时候，我的电话响了。是飞鸟的短信：“要不要一起去医大咨询vision？”于是我和飞鸟便去了医大找他的医生朋友。

医生说：“vision药的主要成分是一种叫做芸香的植物，江户时期用于治疗腹痛，关节痛，痉挛，通经活血等。”虽然是一种药效还蛮高的植物，但也不至于导致正人死亡把？医生接着说：“vision忌火起汤（这里的汤是汤药的意思，主要成分为忌火起草），战后被人复刻以前的药方投入使用的，本来是江户时期以芸香为原料制成的一种防止因太阳曝晒而引起的皮肤炎的，而且还是缓解不安与绝望等的一种中药。”奇怪，香织那天放在桌上花好像就是这个名字“忌火起草？”

从医大回来，我的心情并没有好起来，医生并没有提到关于什么幻觉的症状啊？我想还要从另一个角度继续弄清楚vision才行。于是我又去了图书馆，查看了当时的新闻报纸，在一张记载了忌火起汤的开发商--守矢堂的报道中发现了一张照片，一张女人的照片，她叫亚美，是守矢堂的社长夫人，死于火灾。这张照片好像在哪里见过的？我的心快要跳出来了，对，这正是山上和正人所画的女人。从图书馆出来我立即打电话通知了香织她们，除了和子大家全部都聚集在了活动室。我把那份新闻报道给她们看，看了报道后只有健吾反映异常，他的声音有些颤斗：“这个女人，我看见过。”Vision是这位叫亚美开发的药，难道正人他们看见的是亚美的灵魂？我大胆猜测着。这时香织有点激动：“亚美又不是我们杀的，为什么要诅咒我们？”说完就晕倒在地。我抱起香织，香织的脸上没有一点血色，于是决定用飞鸟的车送她去医院。

飞鸟去开车在停车场遇见了和子。他们车子前面说话，我就把香织放在后座上。透过挡风玻璃我看见和子和飞鸟在说得有点激动，接着他们开始亲吻，和子把飞鸟按在车窗前，力气惊人地大，把挡风玻璃都压碎了。我赶紧从车里跑了出来，看到这一幕我呆住了：“和子正把一种黑色的液体灌进飞鸟的嘴巴。”这时我才注意到和子的手，指甲是黑色的，原来和子早就有异常反映了，只是她一直隐瞒而已。和子哭着说：“你为什么不吃我给你做的料理，我很寂寞。非常不安，你知道吗？”和子的哭泣声回荡在空旷的停车场。

“但是我们可以一起死……哈哈哈”和子的笑声就像破玩具一样。这时和子的脸突然变成了红色。和子嚷着：“好热，好热！”

我大叫：“飞鸟快跑！”

可是飞鸟不知怎么的，一动不动地抱着和子。和子身上突然起火，我惊呆了，整个停车场被火光照亮，他们这对情侣就这样终于走到了一起。

健吾也看见了这一幕，“不要！！！”健吾发疯似的跑出了停车场，正好被疾驶过来的大卡车撞上，健吾死了。

我快要崩溃了……

透过黑暗中微微的灯光，“这是哪里？”醒来后才发现自己原来在香织的房间里。全身酸痛。“香织，我怎么会在你这里啊？”

“弘树君在现场晕倒了”香织回答我。

这时香织给我端了一杯水，为什么水是黑色的？难道香织也发病了吗？

我问香织：“你为什么给我喝这黑水？”

香织回答：“你早就喝过了。”

“难道那些……都是你让我喝的？”

香织爽快的回答到：是啊，是我让你喝的。”

看见我一脸疑惑香织却坦然给我做了如此完整的解释：“我用注射器把vision从冰茶瓶盖注

射进去，我知道你的备用钥匙放在信箱里，所以我能进去在你的米饭里放入vision，那天晚上的汤还不错吧，因为我不知道你究竟会喝哪碗啊？所以我把两碗汤都放了vision。我很奇怪，不知道香织为什么要这么做？香织说“我就是想让我最爱的人喝下vision。”

其实男女对vision的反应不一样的，女人服用了vision之后会变得非常想让她喜欢的人也服用，现在我终于明白为什么和子要那么做了。

这时，香织拿着杯子的手冒出了烟，没有等我回过神来，香织就自燃了起来，我想救她，可是我真的无能为力，香织就这样离开了我们。

离开了香织家，就只有去看看爱美了，真希望她没有事。见到爱美，不幸的是我发现爱美的指甲也变黑了，我连累了爱美，我很后悔，可是怎么办呢？此时我想起了正人的那句话，

只要大锅的火焰不熄灭，就无法逃脱地狱的诅咒。也就是说只要把大锅的火焰熄灭，我们就有救了。于是我和爱美决定去那间古宅看看，或许能发现什么。

爱美借了父亲的车，我们两人一起驱车去了露营地。一路上爱美只是默默的车，这样的寂静让我感到异常恐怖。到了古宅后，这里充满着阴冷的空气。我和爱美小心翼翼地推开门，在黑暗的古宅中寻找着答案。果然我们在古宅中的一间屋子里发现了照片上的大锅。可是大锅很久没有用已经生锈了，哪里看得见什么火焰。我有些失望，没有火焰又何谈熄灭呢？正在我纳闷的时候爱美却突然着了魔似了给我说：“我感觉到京介就在这里，我要去找他。”没等我问个究竟，她转身就跑了，我只有追着爱美去，却不知她去了什么方向。

我在古宅中开始寻找爱美，却在古宅的二楼碰见了一位老人。老人穿着一件白色衬衣，脸上有被烧过的痕迹，他不就是健吾相机上的老人吗？我虽然有点害怕，但是觉得老人一定知道点什么。便询问起他来。

果然，老人告诉了我一些关于亚美的事情。

原来亚美的丈夫在战后一直没有回来，这让她非常的不安，于是她复刻江户时代忌火起汤的药方为的就是缓解压力和不安，后来丈夫阵亡的消息来了，她继续开发新药，希望制作出一种能够让丈夫起死回生的药（这个方子需要把男人烧死和忌火起草一起熬成液状的东西。）但她一直都没有成功，亚美死后怨恨太深，因为她最终没有使丈夫复活。但是她没有肉体继续实验，这样他就需要女性来替她继续搞实验。原来是这样，所谓的熄灭大锅的火就是停止实验的意思。但我还是很不解：“那她为什么选中了爱美呢？”

老人说：“爱美是不是一直忘不了一年前死去的男友？这点和亚美很像！”

我只有求老人告诉我如何才能让诅咒解除，我也只有这样做了。老人告诉我把爱美从这间古宅中带出去，诅咒会消失，但他也提醒我这样做很危险，也很难成功。

我已经考虑不了那么多了。我沿着老人给我指的路一路狂奔到了老人说的实验室。实验室很冷，充满了一股恐怖的凉气。我推开门就看见爱美站在实验室的操作台前正在弄一些药瓶。我大呼爱美的名字。叫她离开这里。可是无论我怎么叫她，她都一声不吭地站在那里。于是我走过去使劲摇她的肩，可她还是面无表情的一声不吭。于是我想一定要说句可以打动她的话，那就是京介的名字：“爱美……京介很想你活下来。”这时爱美终于有了点反映。果然爱美的心里还是只有京介，但此时能够救她的不是京介，不是任何人，只有我。

我拼命地抱起爱美逃离这个地方。就在这时，那个声音又出现了：“你……是……谁……？可怕的亚美出现了，我的脚动不了了，怎么办，她爬了过来，拉住了爱美的手，眼看爱美就要被黑女人拉走的时候，一声重重的金属音，之后老人出现了，他用尽浑身解数将一瓶油点燃，突然见古宅一片火海，亚美被烧着了，她在痛苦的嘶吼，我的身体又自由了，我抱着爱美拼命的往外跑……我终于把爱美救了出来。

回到古宅前的那片忌火起草的草原，远处古

宅还冒着浓烟，一切结束了，这时我才下意识的看看我的指甲，看看爱美的指甲，黑色已经消失了，我们又恢复的正常。

我们决定回家。我开车，爱美坐在旁边。想起昨晚发生的一切，多亏那个重重的金属音和老人的一把火让亚美的行动变得迟钝，让我的身体可以自由运动。但是那个声音又是什么呢？途中爱美睡着了，耳边是爱美的呼吸声。“谢谢”，这时爱美在说梦话吗？我转过头去看副座，啊……怎么回事？旁边坐的怎么是一位不认识的穿和服的姑娘？！我惊慌失措立刻踩了一个急刹，结果车撞在了马路的护栏上，一数瞬间就失去了意识。

等我醒来爱美和穿和服的姑娘都不见了。透过挡风玻璃看见爱美呆呆地站在前面。

“爱美……”我喊她，可是爱美面无表情地朝着古宅的方向走去，旁边还跟着一个黑影。我想去阻止她，可是身体一点力气也没有。我就眼睁睁地看着爱美和那个黑影走了……

这时我惊奇地发现自己握着方向盘的手，指甲又开始变黑了……

难道诅咒还没有消失吗？

那个穿和服的姑娘到底是谁……

那个黑影又是什么呢……

人物介绍

まきむら ひろき
牧村 弘樹



牧村弘树：本作的主人公，是大学里野草研究小组的一员。他一直暗恋着爱美，但是却没有勇气向爱美表白，很弱气的家伙。

はやせ まなみ
早瀬 愛美



早濑爱美：以优异的成绩考入大学，与勉强合格的弘树形成对比。为人谦虚，吸引着弘树。但是她因为念念不忘因为车祸死去的男朋友，一直不肯与弘树正式交往，而是处于一种纠结的心态，这也让弘树很苦恼。

わたなべ まさと
渡辺 正人



渡边正人：穷学生靠奖学金生活。食欲旺盛，无论多么难吃的饭菜都能开心的吃。典型的被欺负的人，无论失败多少次也没有怨言。他和弘树是好哥们，经常一起谈一些比较交心的话题，帮他解决烦恼。

いずみ あすか
和泉 飛鳥



和泉飞鸟：英俊聪明在学校很受欢迎。遇事沉着冷静，值得信赖。以第一名的成绩考入大学，一时间传为佳话。他的女友运很好，入学之后与松下和子结成了的恋人组合，此事现在广为人知。但是头脑灵活的他却没有什么明确的目标,这也成了他自己的烦恼。

赛尔达传说

传承永恒的海拉尔幻想

THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess

文/WiiBBS.COM · 天堂的翅膀

作为任天堂旗帜下的招牌之一，赛尔达的传说实在有太多太多可以讲述的故事。细细算来，自1986年诞生的林克到DS版《幻影沙漏》，戴着绿帽子的林克已经在海拉尔古老的大地上驰骋了了20多年，按照数字排列顺序的命名规则，到《幻影沙漏》为止正好是12代，如此庞大的系列却仍旧按照任天堂游戏的精华继承原则保持着不变的情愫，听听那熟悉的音乐，看看这熟悉的道具和衣着，历经了近乎整个电子游戏史的塞尔达仍然如曾经那样带给玩家们最初的感动和震撼，但是如何让作品在保证原有魅力的同时吸引更多的新支持者，在Wii凭借着几个新奇的小游戏集合将原来不玩游戏的人吸引到电视前时，这个迫切而又急待解决的问题捆绕了赛尔达的制作小组。老故事，新篇章，于是曾经专属于Nintendo Game Cube的一款游戏成为了制作小组试金新平台的急先锋，Wii版“黎明公主”由此诞生。



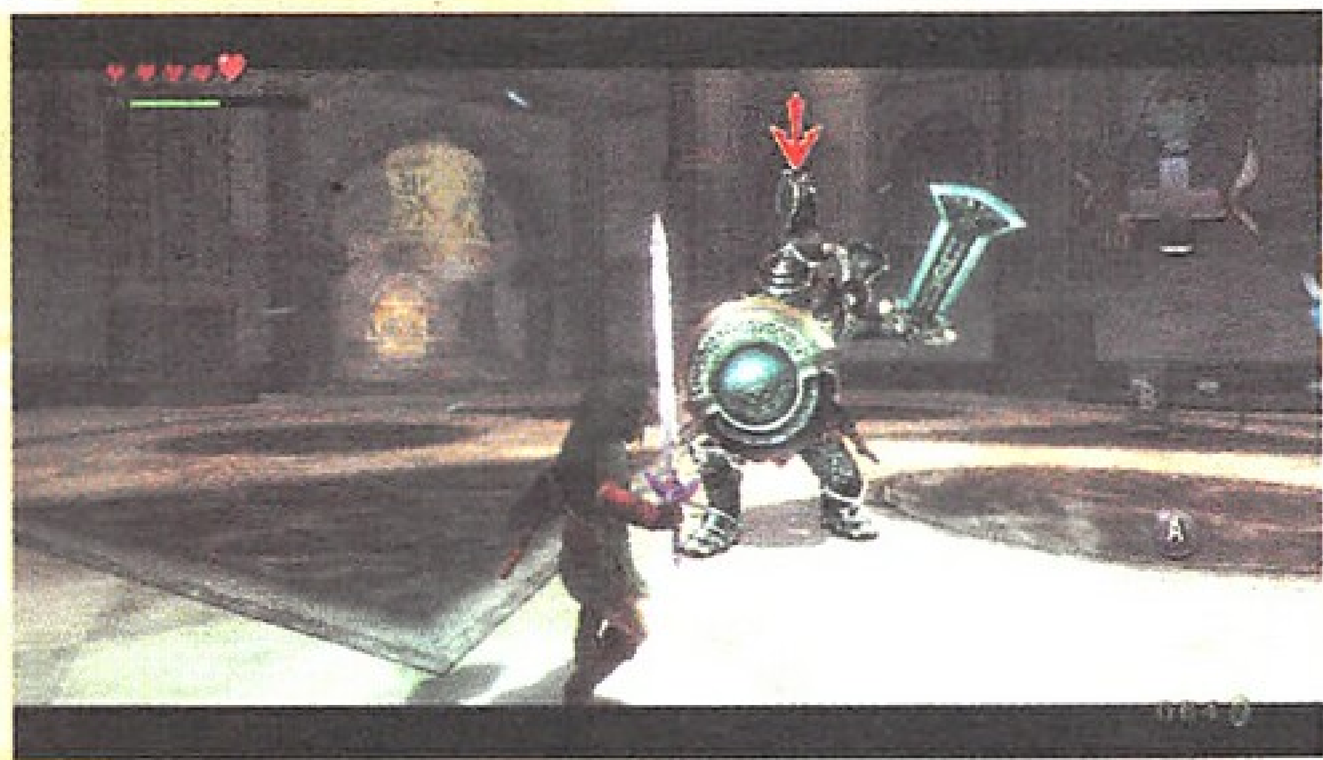


↑黎明公主的制作人——青沼英二对于塞尔达的故事有着自己的看法“塞尔达的精髓，本质上微小的元素组成了气势恢弘的体验。”这位痴迷于阿童木、宫崎骏动画、3D世界的制作人同宫本茂一样浑身散发着艺术的气息。



“Twilight Princess”自这个游戏名称公布后中国的玩家和媒体就没有停止过争论，网络上有着黎明公主、黄昏公主，甚至含光公主、阴阳公主等五花八门的译名，混乱的译名情况在历代塞尔达的故事中是不曾出现的，而正因为如此，也足以证明这款游戏倍受期待，中国大陆也有无数被塞尔达世界神奇魅力所俘获的粉丝（这一争论直到日版发售后，主角黄昏公主米德娜在游戏中以黄昏の姬称呼自己才宣告结束）。此后，虽然游戏名称得到了统一，但单从名称争论大战引起的关注度我们就无法不想法探询下游戏的开发历程。虽然跳票做法一直不是任天堂的专利，但是在开发这款被寄望于超越《时之笛》的作品时，一向追求品质的任天堂也不得不数次中断游戏的公开情况。在《时之笛》取得了辉煌的成就后，设定时间在《时之笛》后十年的《黄昏公主》正式在N64主机上进行开发，以真实为主而非童话叙述的概念成为了制作人的开发概念，但如何在各方面超越丰碑《时之笛》却成为了一个几乎无法克服的难题摆在了面前，诸如马战和超大地图的设计过于超前，以N64的机能是无法实现的，在断断续续经历了失败后制作者们不得不将概念进行转换，《黎明公主》的故事被《姆吉拉的

假面》所代替，无奈N64因为在日本市场上大败于PS，这款任天堂历史上寿命最短的主机最终没有成为《黄昏公主》的方舟，但是《黄昏公主》所提出的真实概念没有被制作者们摈弃，纵使卡通渲染风格作品《风之杖》在GC上大获好评，但以青沼英二和宫本茂为首的开发者们仍然坚持要做一款真实的塞尔达传说，能够充分表现海拉尔的庞大设定机能，最终，NGC成为了孕育《黄昏公主》的母亲，《黄昏公主》在《风之杖》后开始进行开发，成为了GC反击PS2的又一利器。



《风之杖》所展现的无尽大海完全不同于《黄昏公主》所要表现的大地主题，在游戏的画面表现上更是风马牛不相及，但另人惊讶的是，为了缩短开发周期和降低制作成本，并且有鉴于《风之杖》取得的成功，《黄昏公主》在开发初始竟然推翻了曾经希望的“真实概念”，转为继承《风之杖》风格的卡通渲染游戏，所幸的是此时的PS2几乎已经独霸天下，与其让游戏在仓促中上阵还不如将游戏的开发周期延长，继续追求一款精益求精的作品成为了当时开发者的一致理念，在搭配发售了《风之杖》的特典《里·时之笛》后，利用《风之杖》开发引擎升级版进行制作的《黄昏公主》终于进入了工作的程序，并在三年的时间里完成了开发进度的百分之九十，但是真实系的新赛尔达能够成为又一个《时之笛》吗？



2005年E3，任天堂一如既往的在自己的新闻发布会上公开着最刺激眼球的消息，《黄昏公主》版提供了四段试玩，并进行了结合GC主机的展示，在游戏中，绿衣的林克成为了青年的样子，同样是别扭的左手持剑，右手盾牌，试玩画面完美的展示了NGC的机能，精美如CG的实时演算画面让全场震惊，大会组织者将其评选为E3 2005最受期待作品，不曾想在多边形战争中失利的NGC却在生命的晚年竟然放出了殿堂级别的游戏，一时间北美市场上的NGC期待度爆涨，不少PS2主机的拥有者表示将在年末《黄昏公主》发售时同时购进NGC。但就在这年岁末，业界大鳄微软公司的次世代主机XBOX 360即将在北美上市，NGC将在年底再次面对PS2和360的双重夹击，是否为了这个注定将退出舞台的主机而压上《黄昏公主》这块宝让任天堂公司一时间犹豫不定，在权衡再三并参考了Wii的开发进度后，任天堂不得不发布了《黄昏公主》推迟到次年3月发售，以避开05年底商战的残酷竞争,之后因为Wii在E3 2006上另人惊讶的表现，再次出于商业利益的考虑，任天堂决定再次延期销售NGC版本《黄昏公主》,TP公主成了“跳票公主”，本属于NGC的孩子却成为了Wii的嫁妆，从这一点上我们可以看到，这个机能绝不逊色于PS2的游戏立方即将成为历史……



右手林克终于站到了游戏的舞台上，2006年11月，扮演着Wii美版首发游戏重任的《黄昏公主》没有辜负消费者和任天堂的期待，为Wii主机顺利起航起到了吸引核心重度玩家的重任，无数唾骂任天堂就靠小品游戏打天下的批评者闭上了嘴，超过50小时的游戏流程，即使骑马探索整个海拉尔地图也要花上1小时，9个以上设计巧妙的迷宫，还有无数精美的画面，最终亮相的真实系赛尔达没有让人失望，而难产的GC版也终于落地，游戏开发的故事就此结束，而新的传说即将开始……

文/WiiBBS.COM威乐天堂：nakazawa

蘑菇家族 VOL.1

首先还是先为大家解释下何为“蘑菇家族”：即众所周知的马里奥系列，从80年代初的水管工时代发展至今，已经成为了拥有逾200款游戏的庞大游戏系列，作为任天堂第一方的支柱王牌，其也更是创造了无数销售记录和媒体评分记录的当今全球的第一游戏系列；而马里奥系列成员也从当初的马里奥和路易水管工兄弟打拼天下开始，壮大到如今各路角色汇集的大家族，甚至连瓦里奥、耀西、大金刚都能独树一帜的成为独立品牌来发展整个系列；马里奥的职业不再只是那名采蘑菇的水管工，马里奥系列游戏的题材也从以往的动作冒险逐步的扩大到体育运动的各个项目。

Wii作为任天堂当前家用机的主力平台，自然也是旗下招牌马里奥系列主打的舞台，截止到目前为止，Wii上已发售的涉及到马里奥系列的相关游戏共11款，除了大部分是任天堂本社主力开发的外，也有与其他公司合作开发以及外包开发的游戏。这11款游戏不仅在销量上均取得了轻松突破百万的骄人战绩，而且成为目前Wii平台上的主力游戏阵容群，尽管任氏平台一直以来都存在第三方疲软的现象，但这并不能磨灭任天堂第一方游戏本身所具备的强大实力和素质，这11款游戏中拥有权威媒体的1款满分、3款白金、1款黄金级别的评价就已经证明了这是一个“含金量”极高的游戏系列，那么下面就请随我们来全面的逐一了解这个Wii上的蘑菇家族吧。

蘑菇家族Wii成员列表：

发售时间	游戏	Fami评分
2006.12.02	《瓦里奥制造 平滑移动》	34
2007.04.19	《超级纸片马里奥》	35
2007.06.28	《大金刚 木桶喷射》	28
2007.07.26	《马里奥聚会8》	29
2007.11.01	《超级马里奥银河》	38
2007.09.20	《马里奥激情足球》	29
2007.11.22	《马里奥与索尼克在北京奥运会》	30
2008.01.31	《任天堂明星大乱斗》	40
2008.04.10	《马里奥赛车Wii》	37
2008.06.19	《超级马里奥运动场 家庭棒球》	26
2008.07.24	《瓦里奥大陆》	31

一、Wii首秀，仓促顶班的《瓦里奥制造 平滑移动》

本来按照任天堂的惯例，本社新主机发售之时必有招牌的马里奥系列作为首发阵容的主打，但是从NGC时代开始，这个惯例虽然是保



↑任氏头牌之争

持，但却有了一些变化。之所以说是“保持”，因为该首发游戏仍然是从属于蘑菇家族的瓦里奥系列，而又称之为“变化”，那是因为游戏并非是马里奥的直属嫡系，而是家族内其他角色所担当主打的旁系。不过以《路易鬼屋》首发的NGC并未获得想象中的成功，到了06年底Wii登场之时，传说中的马里奥128仍然遥遥无期，因此只好请出了瓦里奥大叔临时顶班的《瓦里奥制造 平滑移动》。

如果说《路易鬼屋》的失败是由于大家对于路易主役还没有足够准备的话，那么瓦里奥大叔可以说是具备了甚至超越马里奥的天时和人和。原本以反马里奥角色在马里奥的各运动系列中客串登场的他，在掌机平台经过极具恶搞性质的《瓦里奥大陆》和《瓦里奥制造》系列大放异彩后，这位不修边幅、邋遢且邪恶的半调子大叔，其人气竟径直逼近头牌马里奥。特别是在GBA中后期和DS初期的几款开创了特殊操控方式的《瓦里奥制造》系列，为整个“制造”系列打下了坚实的基础，也使瓦里奥系列成为整个蘑菇家族系列中的第二大派系，而瓦里奥这个极具颠覆传统意义的角色形象也成为深受玩家喜爱的游戏人物，甚至在女性玩家心目其比正派传统的马里奥大叔还受欢迎。

也正是基于这样的情况下，加之NDS当年的首发阵容中也已有过《触摸瓦里奥》助阵且反响不错，再借着同样是强调特殊操作的Wii这一大环境的基调，开发相对简单的《瓦里奥制造 平滑移动》也就有幸的成为Wii首发阵容中的一员，并在权威媒体Fami通的评分中取得了34分的高分进入黄金殿堂。



↑势头正猛的邪恶大叔

“制造”系列一贯强调操作方式的特异和革新，从最初的“速度”游戏概念、到GBA上需搭载外设的“摇摆”、再到充分应用DS触控屏的“触摸”，遥控体感的Wii自然也就迎合“平滑移动”的这一概念了。



↑本作强调的就是更为革命的体感操作

结合日常动作和运动的体感新玩法成为本作主打的重点，如下蹲运动、赛跑、举哑铃、开锁等等，都能利用Wii右手柄给形象的展现出来，让以往在DS、GBA上只是“动手”的制造系列成为全身都要动起来的累人游戏，十足的操控新鲜感成为本作的噱头，游戏的受众群也得到拓宽，而且本作更极为符合Wii初期所大力和侧重宣传的体感特异操作的理念，也更是作为多个展会和媒体宣传的范本游戏之一。

在游戏受到关注的同时，瓦里奥作为目前蘑菇家族中的头牌旁系，其品牌和游戏体系也在同时的被逐渐加强、加固，瓦里奥不会永远只作为马里奥的附庸或反派，其也在逐渐拥有自身完整的系列和世界观发展，加强配角角色的概念也就成为必然。如头号女配莫娜，以及曾在DS版瓦里奥制造中首次登场的阿什莉，都在本作中继续成为重要的游戏角色之一，



→新人阿什莉人气上升很快



←莫娜越发稳重了



《Wii Music》可能会成为一个划时代的游戏作品

文/WiiBBS.COM威乐天堂：哪吒的青春

严格说起来，“Wii系列”并不能算是一个标准的游戏系列，因为就连任天堂官方也没有说过《Wii Fit》是《Wii Sprots》是下一代作品的话。不过细细一看，包括《Wii Sprots》、《Wii Play》、《Wii Fit》在内的这几部作品都显示了一些独一无二的相似特性：完全符合Wii主机的硬件特性，一旦移植到其它平台就会变得乏善可陈，更加广泛的拓展了游戏互动技术，更加深刻的挖掘了游戏的本质并用不同于电影的方式将其艺术化的表现了出来……所以，将《Wii Sprots》、《Wii Play》、《Wii Fit》这几作单独列出来并形成一个系列，对那些墨守成规的游戏分类理论来说可能也是一个突破，从某种程度来说这就像Wii主机对传统电视游戏造成的冲击那样。



北京时间7月16日上午10点，任天堂将这种冲击进一步加深，在受到广大传统类型玩家日后批评的2008美国E3展上，任天堂迫使全部意图关注于它的玩家们不得不将注意力集中在全新类型的《Wii Music》上。制作人宫本茂和另外4人一起，以一种前所未有的轻松态度和深刻理念向大家展示了合奏的马里奥主题曲是多么的美妙和富有创造性。展会上的《Wii Music》不仅体现出了“音乐无国界”，不同肤色、体形、性格的演奏者们同时也传达出了这样一个信息：《Wii Music》还将会是一个“游戏无国界”的作品。





在展会上宫本茂表示，《Wii Music》会是一个特别的“三无”游戏：没有乐谱、没有时限、也没有评分，玩家要完全凭借自己的乐感在游戏时进行即兴风格的拟真演奏——这也就意味着，《Wii Music》至少将会在两个方面革了那些所谓同类音乐游戏的命。一方面，《劲舞革命》创立的音乐游戏娱乐模式和评判标准将不再被遵循；另一方面，《吉他英雄》倡导的拟真操作以提升游戏代入感将会变得更为丰富和廉价。《Wii Music》据说将会有多达50至60钟类型的乐器参与演出，而玩家却只需稍稍变换下手中遥控器和双截棍的持握方法就能无限接近真实的实现演奏代入。





在E3展上的游戏开发者圆桌会议上，宫本茂回忆起了他制作这部作品的初衷：“我会弹吉他，但是一旦在众人面前表演就会觉得恐怖。虽然知道这样会导致演奏出错，但还是无法克服。我很喜欢爵士乐的风格，演奏者在演奏爵士乐时基本是在自由发挥的，即使不断地出错，最终也能形成独特的即时音乐风格。所以，抛弃那些保留在大脑中会导致出错的乐理理论，用Wii来实现乐感的直接传递，这样的话，我想即使是即兴演奏也能变成很好听的音乐”。



任天堂美国公司副总裁Denise Kaigler面对外界“《Wii Music》要与《摇滚乐队》、《吉他英雄》、《终极乐队》、《摇滚革命》等目前受到市场欢迎的音乐游戏展开竞争”的说法并不认同，他表示这两者间有着完全不同的市场诉求，“《Wii Music》是一个独一无二的音乐游戏，它不会争夺《吉他英雄》的市场，但是它会开拓出一个新的庞大的玩家群体。”Denise Kaigler相信宫本茂说的话最终将实现——“就像小时候在学校上的音乐课一样，《Wii Music》能够激发孩子们(也包括成人操作者)在音乐方面的兴趣和潜力。”



完全即兴的演奏标准，完全自由的艺术实践，玩家们可以在《Wii Music》呈现的这个舞台上去完成真正自我的音乐创作，我想这大概比那些靠准确率和得分数据来评判操作者音乐水准高低的作品来得更为深刻和有趣吧。8月1日，任天堂公布了《Wii Music》进一步的游戏情报，而令人期待的发售日则是在10月16日。

附：《Wii Music》最新游戏情报

*日版10月16日发售
*支持Wi-Fi功能
*支持Mii形象
*对应平衡板操作
*支持1-5人同时游戏
*即兴演奏：很轻松就能实现，玩家在管弦乐演奏过程中可以选择快速的、稍慢的、或是轻轻的敲打和挥动，就能完成严肃的古典乐演奏，即使出点错也没关系；
*50至60种乐器：使用遥控器和双截棍不同组合形态（脚鼓需配合平衡板）的操作就能完成几乎所有的乐器演奏，乐器种类包括吉他、五弦琴、锡塔琴、爵士鼓、康佳鼓、行军鼓、钢琴、电颤琴、木琴等；
*风格创作：玩家可以使用不同的乐器对同一曲目进行风格化演奏，如使用吉他将电子曲风的马里奥主题曲演奏为摇滚风格，或是使用萨克斯将命运交响曲演奏成爵士风格；



*录像共享：玩家可将自己的演奏过程录制下来，然后通过Wi-Fi发送给自己的好友，好友不仅可以观看，还可在录像中自行演奏对其进行修改然后回寄给发送者；
*乐队指挥：不参与具体演奏，通过指挥对乐曲整体和演出全局进行艺术指导；



文/WiiBBS.COM威乐天堂：威乐

生化禁地 Vol.01

生化危机，作为Capcom最为成功的名作系列之一，对于任天堂系列主机来说，一切或许都停留在那个尴尬的回忆之中。本届E3上炫耀夺目的系列最新作《生化危机5》没有任氏的交集，Capcom没有将他的头牌押宝在Wii身上，任天堂甚至也不期待得到任何所谓的承诺，经历过NGC生化4独占风波这样“狼来了”的故事的任天堂，或许更懂得一切需要实力、需要销量来说话。对于Wii迷来说，没有生化5只是暂时的空缺，已经但并不妨碍我们对Wii上已经推出的几作生化的推崇，生化4Wii版的百万销量已经足够说明所有问题，事实也证明如果当年的NGC是如今的Wii，相信Capcom也不会被动的陷入被人诟以厚颜无信的“独占门”事件。当然，我们在这里做的并不是去要回顾历史以及批判Capcom的人品，我们需要的是将Wii上同样也更精彩的生化危机系列展现给大家！

应该说，随着新一代的主机和掌机时代的到来，任天堂一举逆转前两代竞争中的颓势回归业界老大地位之后，Capcom上下是抱着悔意的。诚信透支的他们不再轻言“独占”二字，而是尽力去为任氏弥补当初的过错；转变了曾经山内强势经营理念的岩田也以更务实的态度包容了这位曾经叛逃的战友。抛开NGC时代的不快，将生化回归任氏是双方最一致的观念，于是就有了其实最不适合推出生化系列的DS平台复刻系列初作的那感动一幕：在DS初期游戏阵容并不丰厚仅靠任天堂本社力撑的情况下，是Capcom毅然携着生化加盟，为无大作的第三方身先士卒，凭借初作的曾经光辉的回忆，这次复刻的反响是好的，市场是广大的，也是DS初期少有的大作性质游戏，但DS的客观机能却让事实证明了继续在DS上复刻是不适合的，为任氏选择合适的出路才是两家重修于好的当务之急。

Wii的发表，这个与DS同样具备异质操作特性的新主机为双方在生化系列上的延续找到了更多的契机。而DS版生化危机中以射击为主的联机模式也似乎我们透露出更多的讯息，或许强调射击部分将是任氏平台生化系列的基调。而这不由得又让我们回忆起了曾经独占并在系统上做过较大改动的《生化危机4》，不再偏重动作解密而转向以射击为主，有人说，Wii的操作特性决定了其才是最适合于生化4的真命天子，后来的事实证明了也的确如此，曾让两家反目祸起的生化4如今又成为了重修于好的首份大礼，而我们Wii平台的生化系列也由此拉开其独特的序幕。

这里我们首先还是对Wii上已发售的几款生化系列作品作一个简单的回顾。

生化系列Wii平台上作品一览：

发售日	作品	类型
2007-05-31	生化危机4Wii	射击动作冒险
2007-11-15	生化危机 安布雷拉历代记	FPS
2008-07-10	生化危机0Wii	恐怖冒险

一、错位的时空——生化危机4Wii



我们打个比方，要是当年生化4宣称独占的对象是Wii而非NGC的话，那么Capcom也不会落得个背信弃义的非名，尽管曾经信誓旦旦的将生化4托付与任天堂，但PS2登峰造极的霸主地位和销量诱惑让“只有永远的利益，没有永远的朋友”这句话再次得到了印证。而当生化系列再次重回任氏家用机平台时，Wii的全球销量已经接近千万领跑次世代，如此大好的环境是NGC时代不可同日而语的，而复刻生化危机4至Wii平台似乎也更像是为了证明些什么，当初NGC上生化4的溃败，是环境的错？机能的错？游戏本身的错？还是Capcom人品的错？



↑从NGC到PS2到Wii，生化4的足迹走了太多的弯路

发售前一贯的媒体评分再次成为关注的焦点，在NGC和PS2上得到过Fami通38分超高分的生化4，这次的Wii版本同样也获得了38分的超高评价，这是截止到目前为止Wii平台上除满分游戏任天堂明星大乱斗之外的第二高分作（与赛尔达和马里奥银河并列38分）。并且就游戏本身来说，生化4在系统和游戏方式上较系列传统有了较大的变化，以往侧重于恐怖解谜的生化逐渐朝动作射击的方向发展，即恐怖和谜题不再作为主题，而是以射击判定为核心。这样对于动作和光标的精准有了更高的要求，客观的说这种类型的生化不再适合用传统手柄进行操作，而Wii的特异操作方式则恰巧迎合了这一点，若再配合上光枪外设，Wii则毫无疑问的是生化4的最佳合作伙伴，或许这也算是复刻的动力之一。生化4Wii在首日发售取得较高销量后，其后来在短短的不到半年时间内，全球累积销量也轻松突破百万，除了UBI卖得发疯的兔子外，本作可应该算得上是当时成绩最好的Wii第三方作品，从这里就更加证明了当年在NGC上的失败，不是游戏本身的错，且更与机能无关，因为除了在游戏内容上一模一样外，Wii版与NGC版在画面、系统应用的表现上也都几乎一致。

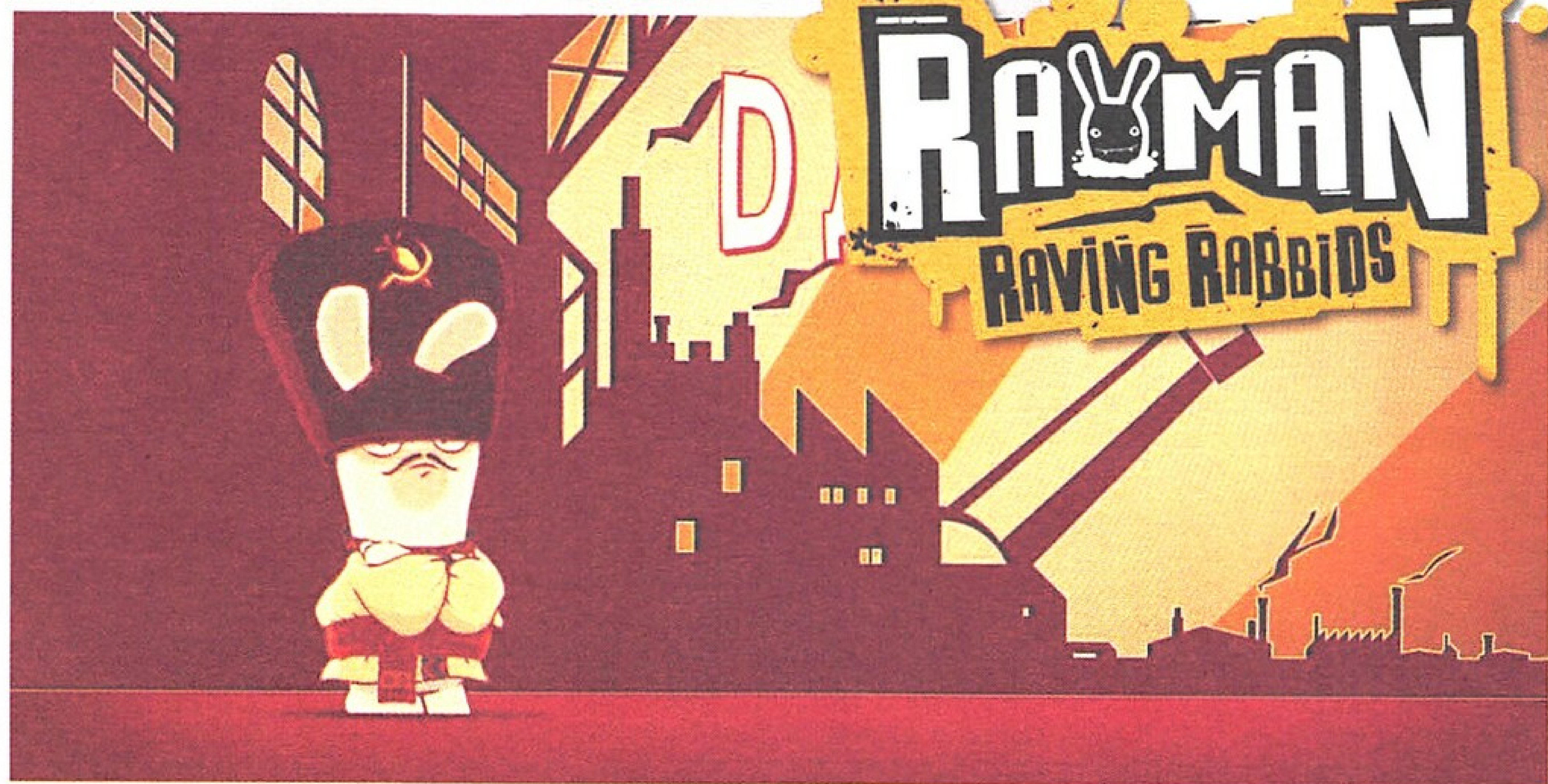
虽然游戏强调射击动作，但仍然还是保留了谜题的部分，只不过难度降低不少，且基本上是以收集特定道具打开机关和房门为主，谜题的减弱从一个侧面也反映了本作在剧情流程上的重心转移到动作操作上，特别是本作首先出现的武器升级系统和金钱要素等，强调了道具和武器买卖、以及付费升级等更为现实的金钱概念，将更刺激玩家在装备和枪械上花更大的工夫，在武器的选择上也拥有更大的主动性，为了追求一流的装备，也就需要更为主动的去消灭敌人和倒卖宝物。不过系统传统的道具存放箱在本作中被取消，所有的物品都需要随身携带，因此就系统上来说，本作确实有了极大的提升。在Wii结合射击的方面，更凸现出相比传统手柄的优势，在操作上让人觉得更加顺畅，射击只需要用遥控的右手柄瞄准，而使用匕首则仅需要挥动右手柄，如此体感结合的操作，会更让人有带入感。并且，通过更多的玩家所反馈的情况我们了解到：在生化4游戏中同等环境和难度下，Wii版的操作相比NGC和PS2版传统手柄的操作，能提升20%－30%左右的成绩效率，更能让人追求和感受到游戏中酣畅杀敌的快感。

游戏模式方面，整体的流程时间还是在20小时左右，冒险环境为村庄、城堡和海岛三大部分，玩家要控制主角里昂去解救被邪教绑架的总统女儿阿什莉，以及控制阿什莉来独自完成逃脱的流程，通关后将出现新的冒险模式，不同的仅是控制另一角色艾达来以另一视角展开同样的冒险。隐藏模式方面，若艾达取得5个特定样本，则能出现“潜入冒险模式”和“佣兵模式”，佣兵模式则是完全的FPS类挑战生存时限的射击大作战，极受玩家们的欢迎，在这个模式中可使用的角色除了里昂和艾达外，还有第四幸存者浩克，以及克劳萨和威斯克两大反派人物。

其实也正是生化危机4Wii版的强势表现催生了Capcom为Wii制作其特有的独占作品的想法，算是弥补当年“独占”失信的“过错”，其实当年的生化4对于任天堂来说的失误仅在于其在一个错误的时间选择了不合适的主机，但时空错位并不能掩盖其完美的素质，与Wii的结合才能体现本作最恰当的地位，在Wii上半年时间的百万销量也才算是生化4最终功德圆满。恰好也正是在射击体感操作上Wii所具备的得天独厚的优势，才诞生了后来那款原本开发代号为“生化危机Wii”的Wii平台所独有的作品——《生化危机 安布雷拉历代记》，下期栏目，我们则将继续为大家介绍这款更为独特的游戏。



游戏专栏



马桶搋子超人的故事



我们的英雄雷曼再一次陷入了危机，这一次，他被关进了一座巨型监狱之中，每天他都要被这里的兔子守卫拖进角斗场中，自行选择一个舞台进行挑战，每完成四次挑战就能获得一个马桶搋子作为奖励。等等，我没听错吧，拿马桶搋子做奖品？天啊，马桶搋子能有什么用？让我们的英雄去做厕所清洁工么？当然——不是！

因为囚禁雷曼的囚室中有一扇窗子，但是，这个窗子离地太高，少说也有百八十米，不要问我这个世界上怎么会有这么变态的囚室——总之，这扇高高在上的窗子成了雷曼越狱的唯一希望。那么，雷曼要怎样才能够到那扇高不可攀的窗子呢？答案很简单，将马桶搋子吸附在墙壁上搭一座梯子，毫无疑问这是一项艰巨的工程，正如你在游戏中需要面对无数的挑战。不管怎样，雷曼和他的马桶搋子收集之旅就此开始了……

通往自由的天梯



如果说，XBOX360和PS3的进化路线仍然是以硬件性能的大幅提升以及各种附加功能的强化为方向的话，那么任天堂的Wii则是完全摆脱了这种模式，它不再强调主机CPU的运算能力、不再强调每秒多少万个多边形、也不再强调声光效果的华丽，全新的体感玩法就是其最大卖点所在。当然，一个好的创意需要众多杰出游戏的配合，要体现出Wii这种新玩法的乐趣所在，就必须有能够将这种魅力充分展现出来的优秀作品，而育碧的《雷曼疯兔（Rayman ：Raving Rabbids）》就是其中的佼佼者。

在游戏中提供了各种各样的挑战舞台，每个舞台都相当于一个小游戏，这些游戏的玩法各不相同，玩家需要充分利用Wii主机以及手柄的特性才能顺利通过。每过四个小关，就有一个类似BOSS战的舞台等着玩家去挑战，当然，这里所谓的“BOSS战”，并不是真有一个大个怪物BOSS要和你叫板，你所要做的，只是在一个更大更丰富的连续舞台上冒险。如果能够成功胜出，那么恭喜你，你将获得一个马桶搋子作为奖励，通往那扇越狱天窗的梯子已经搭起了第一节，接下来要做的，就是不断展开新的挑战，以及不断搭建你的马桶搋子天梯。

这是一个疯狂的世界





个人而言，众多小游戏中自己最喜欢的就是舞蹈了，在这个游戏中，玩家需要两手各持Wii的普通手柄和双节棍以代表游戏中演奏音乐用的沙球（呃，有时候也可能是鸡腿），雷曼



的身边有2个圆圈。有兔子到达后相应晃动鸡腿或沙球就会得分，白光代表完美，黄光代表普通，红色代表失误。连续出现一定数量白光会出现分数奖励。应该说，这是比较常见的音乐游戏类型，但是桑巴味道浓郁的音乐相当吸引人，配合节奏打出的节拍给人以极大的代入感，可以说，这是一个真正会让你手舞足蹈的游戏。

在《雷曼疯兔》中有数量众多的小游戏，每种游戏的玩法都独具匠心，有的很搞笑，有的则相当变态。举个让小编印象深刻的游戏，画面中会有大量头带泳镜的疯兔朝雷曼扑过来，玩家要做的就是利用手中的水泵枪将它们全都打倒。请注意了，这可不是普通的“瞄准→射击”那么简单，因为你的武器是一把水泵枪，在右手瞄准和射击的同时，你的左手还得不停的上下移动做打气状才能保持“弹药”的稳定攻击。原理简单，但是玩起来真的很累，一个人玩的话，两只手很容易马上就累麻木了……当年我就是和小沛两人配合，一人负责一个手柄才搞定这一关的。

与上面这个游戏相比，作为“BOSS”关的“西部枪手关”就要容易得多，在这个游戏中，雷曼扮演的是类似西部牛仔的角色，将小镇上到处乱窜的疯兔们解决掉，不过，你发射的不是子弹，而是马桶搋子……这个游戏玩起来非常爽快，而且看到疯兔们给马桶搋子砸在脸上倒地的动作也总是让人忍俊不禁。

另外再举一个比较恶搞的小游戏，画面上是四个非常简陋的木板厕所，里面各有一个疯兔在撇条，这帮家伙都有上厕所不关门的陋习，而玩家要做的，就是把被它们不断打开的厕所门关上……

“哇！哇！哇！”



虽然在游戏中疯兔们是作为反派角色出现的，但是相较于雷曼，它们给人的印象更为深刻。因为游戏中的大部分时间里，玩家是很少能够看到雷曼的身影的，相反，不管你选择哪个挑战舞台，总会有1个、数个甚至是无数个的疯兔“哇哇”叫着冲进你的眼帘。

浮肿的眼眶、肿得如同香肠一般的嘴唇以及两颗大门牙是它们的标志性特征，这不能说是传统意义上的可爱造型，但是玩家看见它们以及听见它们“呜哩哇啦”的怪叫声总会情不自禁的就笑出声来，同时也会对其倍感亲切。应该说，《雷曼疯兔》之所以能够获得大成功，除了里面各种小游戏的有趣玩法之外，这些搞怪的疯兔们赢得的人气也是一大原因。

可以用屁股玩的游戏



《雷曼疯兔》的最终销量轻松就突破了一百万套，我们都知道，Wii上销量极高的那几款作品全都是任天堂自社的游戏，而这款由育碧为Wii量身打造的作品能够获得如此高的成绩，足见其素质的优秀。受到这个好成绩的鼓励，育碧之后又于07年11月5日在Wii上发售了续作《雷曼疯兔2》，本作在画面表现上有了很大的提高，例如“西部枪手”的关卡采用了完全真实拍摄的场景，但是由于游戏给人的整体感觉比较混乱，所以不论是评价还是销量上都明显不及前作。

前不久，育碧又公布了系列在Wii上的最新作《雷曼疯兔 电视聚会》，这次疯兔们的目标是破坏各种电视节目，而玩家不仅能够用脚踩踏平衡板，甚至还能够坐在平衡板上玩游戏。虽然任天堂的周边“Wii Fit”原本是作为健身用途的，但是在这款新作中，并不强调健身功能，而是完全用来辅助疯兔们疯狂的游戏，与此同时，你或许也可以锻炼一下自己的臀肌哦！就让我们一起来期待这款号称“全世界第一款可以用屁股玩的游戏”吧！



银河中一颗璀璨的明星







SUPER MARIO GALAXY

《超级马里奥 银河》带给我们的感动

马里奥，这个游戏玩家再熟悉不过的名字，马里奥系列游戏，更是游戏玩家不可能不知道的经典。而对于新玩家来说，你并不需要对马里奥有着什么特殊的感情，《超级马里奥：银河》对于任何玩家来说都是一款不应该错过的优秀动作冒险游戏。别具匠心的关卡设计，到位的操作手感以及精彩的剧本安排，所有的这些不正是玩家对一款动作冒险游戏的期待么？而《超级马里奥 银河》从头到脚完完全全对得起这些赞美之词。

《超级马里奥 银河》的开场依旧毫无悬念，我们的马里奥大叔刚刚收到了来自桃子公主的邀请，并来到城堡接受公主赐予的特别“礼物”。然而等大叔到达城堡，等待他的不是桃子公主的香吻，而是一片混乱，库巴和他的儿子以及其他坏蛋们驾着飞船赶到，并使用一个巨型UFO直接将桃子公主的城堡从地面连根拔起，虽然我们勇敢的马里奥大叔随即作出反击，但也未能在千钧一发之际救出桃子公主(废话，救出来当然就没得玩喽)。这一切听起来当然毫无新意，谁让这是马里奥呢？但是，毫无生气的马里奥就此结束，《超级马里奥：银河》即将登场！机缘巧合之下，马里奥大叔遇到了一种好似超级无敌星和小鸡杂交出的奇怪物种，名叫luma。而这些luma则与一名叫Rosalina的神秘女子共同生活在一艘疯狂的太空飞船：星际气象站上，并得知库巴从他们手中抢走了大量的能量星，而能量星正是星际气象站的能量来源。见义勇为的马里奥大叔怎能放过这伸张正义的大好机会，依然决定帮忙。同时，也为了能够使气象站恢复动力以便载着马里奥追击敌人，飞向宇宙的中心，营救美丽的桃子公主，让一切再一次恢复秩序。



在《超级马里奥 银河》的世界中，每个星系均包含若干个甚至不能称之为行星的奇怪球体。在这一个个奇怪的小行星上，马里奥大叔可以自由移动，再一些非常小的行星上，马里奥大叔甚至会遇到大头朝下的情况。看似平常的一个跳跃，当你一旦超出起跳行星的引力吸引后，经常会出现由于其他引力吸引而站在墙壁上，甚至头朝下的站在天花板上，更有可能一不小心跳到另外一个星球上去。而更多的时候，马里奥大叔需要随时注意观察周围，寻找一种叫传送星的东西，当你接近它或者站到其中的时候，只要摇动手中的wii控制器，它往往将会把你传送到一个新的区域。另外，有时你会发现自己置身在宇宙之中，没有任何可依附的物体和引力，此时你就要注意另外一种

星星喽，拉力星就是专门用来在两个距离较远的区域之间来回移动的专用道具。

事实上，马里奥在每个星系中的探险都是充满快乐的体验，就像刚开始说的，《超级马里奥银河》的关卡设计完全对得起最华丽的赞美之辞。各种各样巧妙，有时甚至令人抓狂的陷阱和谜题等着马里奥来解决。并且，随着游戏的进行，各种陷阱和谜题的难度会得到恰到好处的提升知道面对最终boss，并不会变成玩家前进的障碍，当然，前提是有时候你必须得多动动脑子啦。凡此种种也才仅仅是《超级马里奥 银河》乐趣所在的一部分而已。无论你是站在巨大的针织花朵上在一块接一块的大陆上飘来飘去时，还是围着一个会吞掉任何物体的巨大食人花没命奔跑时，又或是尝试游戏中收录的迷你游戏时均会发现，你甚至都等不及要一口气将这款游戏通关。

与《超级马里奥兄弟3》类似，《超级马里奥银河》游戏中同样设计了多种不通的服装，马里奥可以通过换装而得到不同的能力。比如，有些关卡中，马里奥会得到蜜蜂装，穿上以后可以使用翅膀在空中飞来飞去，绕过一些本条不过的墙壁或障碍达到新的区域；而有些时候，马里奥可以将水冻住以便在上边行走等等。当然，放火球、弹簧装、变身无敌，甚至摇身一变成为一缕青烟穿过本过不去的固体等等。虽然有些着装和能力使用起来并不那么方便有趣，比如蜜蜂装一旦接触水就会消失，弹簧装实在是太难以控制等等。

《超级马里奥：银河》的游戏旅程是由一个一个短小的片段拼凑在一起的，每个行星之间并没有紧密的联系，要说联系也只是在每个星系均隐藏着能量星，找到能量星才是游戏进行下去的关键。但这并不会影响你在每个行星上的冒险，事实上每个行星都是如此特别以至于值得你反复挑战。并且，当你完成一个行星的攻略后，你还可以再次前来挑战，有时候还会有彗星误打误撞进入某些行星的轨道，他们会给你再次攻略此行星是带来意想不到的变化和乐趣。比如使敌人的运动速度加快，开启时间挑战模式，与自己先前公关的幻影来一次终极竞速比赛，这些都将会是全新的游戏体验。如果你仅仅收集足够通关数量的能量星，整个流程大概12至15个小时之间。

《超级马里奥 银河》甚至还包括了多人合作部分，攻略中，其他玩家可以用另一套wii控制器共同参与游戏，比如收集星星，用星星攻击敌人。甚至，你还能与朋友配合同时让马里奥大叔来一次超级跳跃。这些简单的互动虽然不能成为完全的合作模式，但是也会给你个游戏攻略带来更多的乐趣。



就像《超级马里奥银河》精彩的游戏流程一样，虽然wii平台的机能有限，但同样有着不俗的画面表现。人物设计、关卡制作、动作捕捉等所有的演出效果都丰富多彩，栩栩如生。引擎工程师很好的完成了自己的工作，游戏全程画面帧数都很稳定。视角方面虽然只提供了有限的几种方式，但玩家最关系的游戏视角也完全没有任何蹩脚的地方，并且很有电影效果。你可以左右旋转视角，并且还提供了第一人称视角以便玩家做360度观察周围状况。

《超级马里奥 银河》在声音方面同样优秀，各种经典的音效通过全新的合成得到了更精彩的演绎，配合管弦乐器演奏让游戏中的那些经典曲目更具现代感。虽然很少有语音，但是偶尔的游戏语音更是恰到好处，与游戏配合得天衣无缝。

最后，《超级马里奥 银河》的成功其实根本不在于它是一款“马里奥”游戏，实际上即使将“马里奥”这个头衔去掉，此款游戏同样会获得成功。没错，游戏里几乎囊括了马里奥系游戏所有的一切。但是《超级马里奥 银河》并不是靠这些取胜，精华是全新的游戏创意设计。



Mii众乐园



作为主机的附带功能，Mii从Wii上市开始就不断地吸引着任天堂支持者们的目光，在主机上用自己喜爱的形象代替游戏，或者是在网络上交流分享各自的创意，Mii有着太多太多可以介绍的东西，这个身份标志能够让远方的朋友清晰的看到你，甚至与遥远在大洋彼岸的朋友共同在虚拟的世界生活，Mii从诞生后就扮演着交流的作用，在Miiland，你将充分体会到网络的便利和虚拟生活的乐趣。

文/WiiBBS.COM威乐天堂：天堂的翅膀



2007年3月，在旧金山的游戏开发者大会（GDC 2007）上，宫本茂向媒体透露出Mii的一些幕后消息。“Mii的原形其实非常简单，我们的灵感也完全来自于这个东西，那就是在日本非常受欢迎的一种手工艺品——木偶，英文名称为Kokeshi。”这个东方气息浓厚的木偶工艺品在经过游戏开发者们卡通化的理解后成为了我们今天主机里的小精灵。





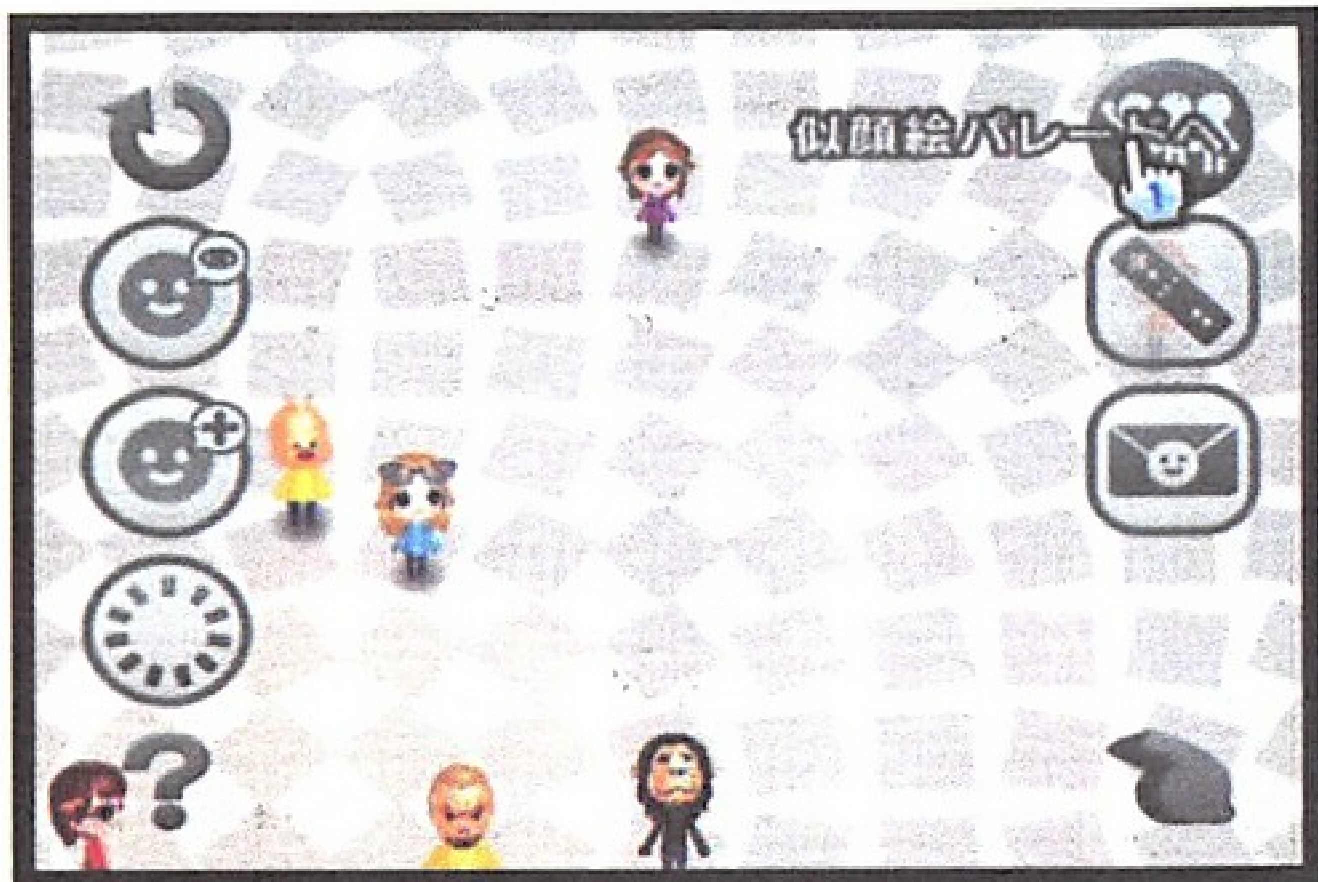


←这张珍贵的截图来自上古的FC时代，在那时Mii的雏形就已诞生。

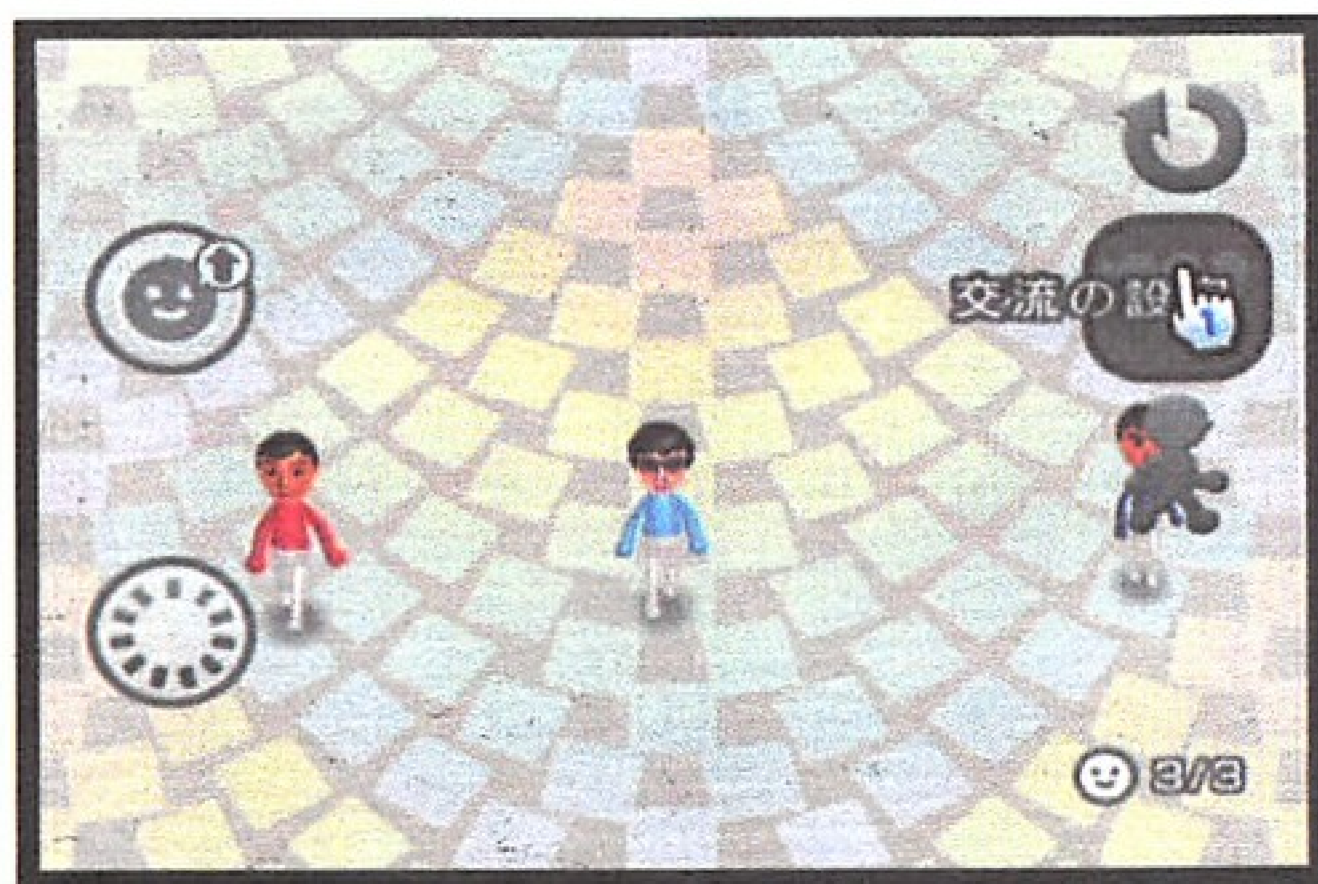
实际上要追溯Mii的历史，我们可以来到上世纪的80年代末。任天堂为FC推出了奇怪外设磁碟机（Famicom Disk System）的时候，这个人机互动的概念便已萌发——在游戏中赋予主角游戏者的相貌特点。但程序员们进行了简单的尝试后就放弃了这个想法，由于技术和硬件的局限性，点阵式的画面根本无法让角色拥有个性化的头像和身材。在接下来的数个次世代争斗中，任天堂一直在尝试着将这个虚拟形象带到自己的主机中，但始终因为技术限制或是创意不够明显而导致项目的搁浅，直到任天堂进入开发Wii主机的工作时。一个为DS开发Friend代码登记软件的独立小组开发了一个小游戏，这是个简单的人物脸部涂鸦和组合的小程序，能够让游戏中的角色看起来更加个性化。在岩田聪得知了这个创意后，立即将程序展示给了宫本茂，这个灵感激发了宫本压抑了近20年的想法，最终整个开发小组的成员被吸收进了任天堂最为重要的游戏开发部——情报开发本部，Mii最终问世……



从最初的简单木偶，到今天我们主机中各式各样的Mii形象，在经历着自身发展的同时Wii也在更新着自己对Mii的支持。我们已经可以通过自己的Wii连接到官方频道下载不少富有创意的Mii形象，为自己的Mii乐园添加各种怪异的角色。而在诸如《马里奥赛车》中使用这些可爱的角色进行比赛会是非常有趣的事情。除了下载外，我们还能在Mii频道里完成任天堂官方主办的各种有趣的设计比赛，按照其题目设计出切题的Mii并上传到官方服务器上，与全世界的玩家比比看谁做的更像，并接受网友的评选打分。通过网络，Wii和Mii已经将全世界的玩家们联系到了一起，距离不再成为问题。



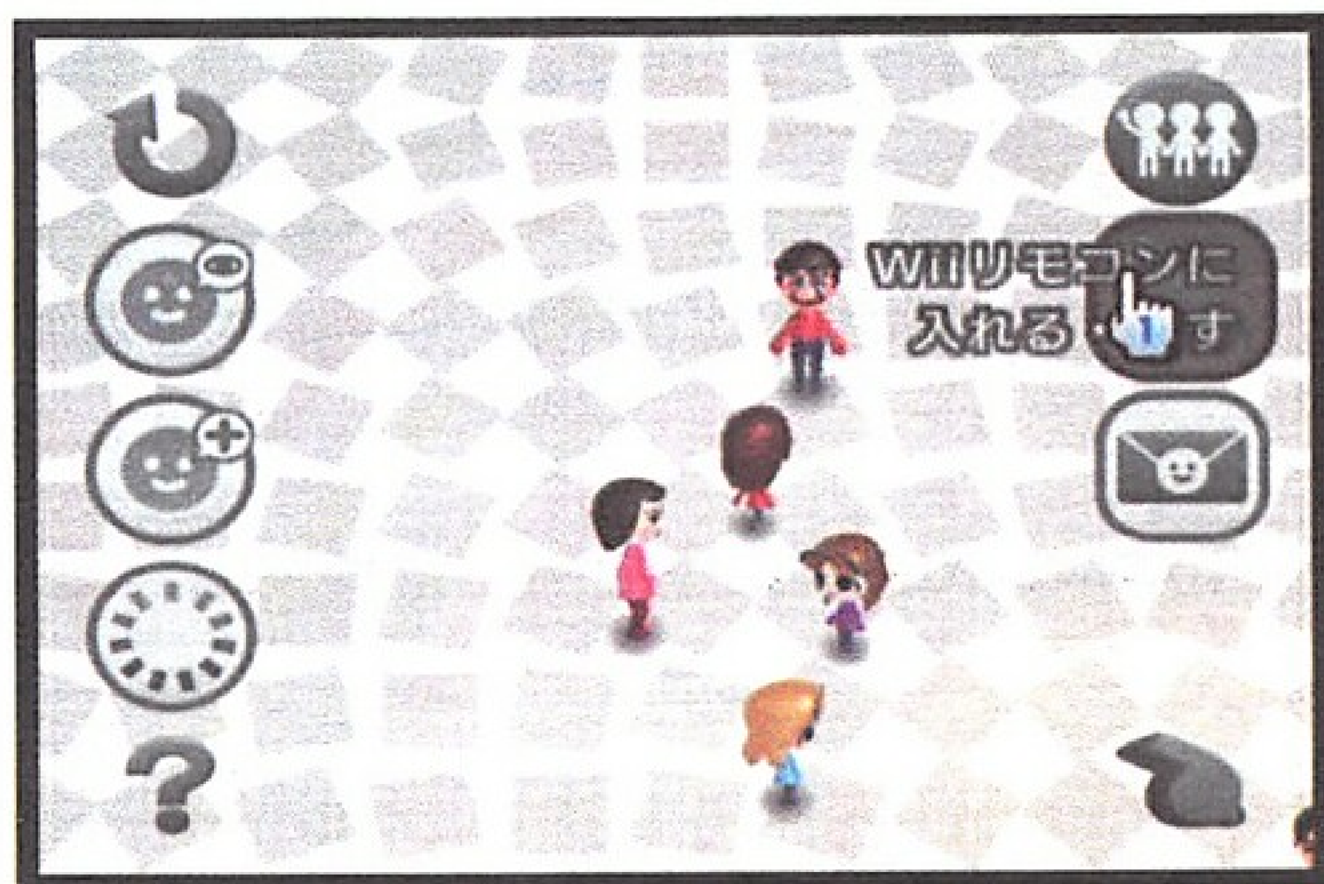
↑在Mii频道的这个选项中，只要打开Wii主机的Connect24功能，就能在已添加好友的主机间传送信息。





↑开启Connect24后会有意外的来客哦!而你的Mii也有可能访问其他玩家的主机，非常有意思的设定!

虽然现在的家用机仍然是宅男宅女们标志之一，但是有了网络，独自游戏的世界也不再孤单。尤其是有了Wii，这台能够互动交流频繁的机器后，与家人一起体会游戏的快乐，甚至与让远方的朋友与自己一起在虚拟的世界中生活，让彼此不再因为距离而感到遥远也已经成为可能。让曾经朝思暮想的她成为你Wii主机里的一个虚拟形象；在Mii广场看到了分隔两地的朋友；通过交流认识和拥有网友们的形象；甚至是让水管工马里奥、铁血男Snake成为Wii主机里的一个Mii，点点滴滴的乐趣让我们的Wii充满更多欢乐的情感。我们都知道Wii主机能够通过添加主机ID在朋友间建立连接，发送短消息和交换Mii都是可能的，但是这都是建立在通过无线网络WiFi连接到网络后实现的功能，而对于没有无线网络条件的朋友们来说，在朋友间交换Mii就无法实现了吗?答案当然是否定的，在Wii已经被黑客高手们玩转的今天，我们能够通过这些自制软件实现彼此间信息交换的功能。不过相信很多朋友都忽视了Wii手柄本身自带存储的功能，在距离不算远的情况下，将自己主机里的Mii拷贝到手柄上，之后到朋友家连机时拷贝到另一台主机上，就能实现彼此间的交流。



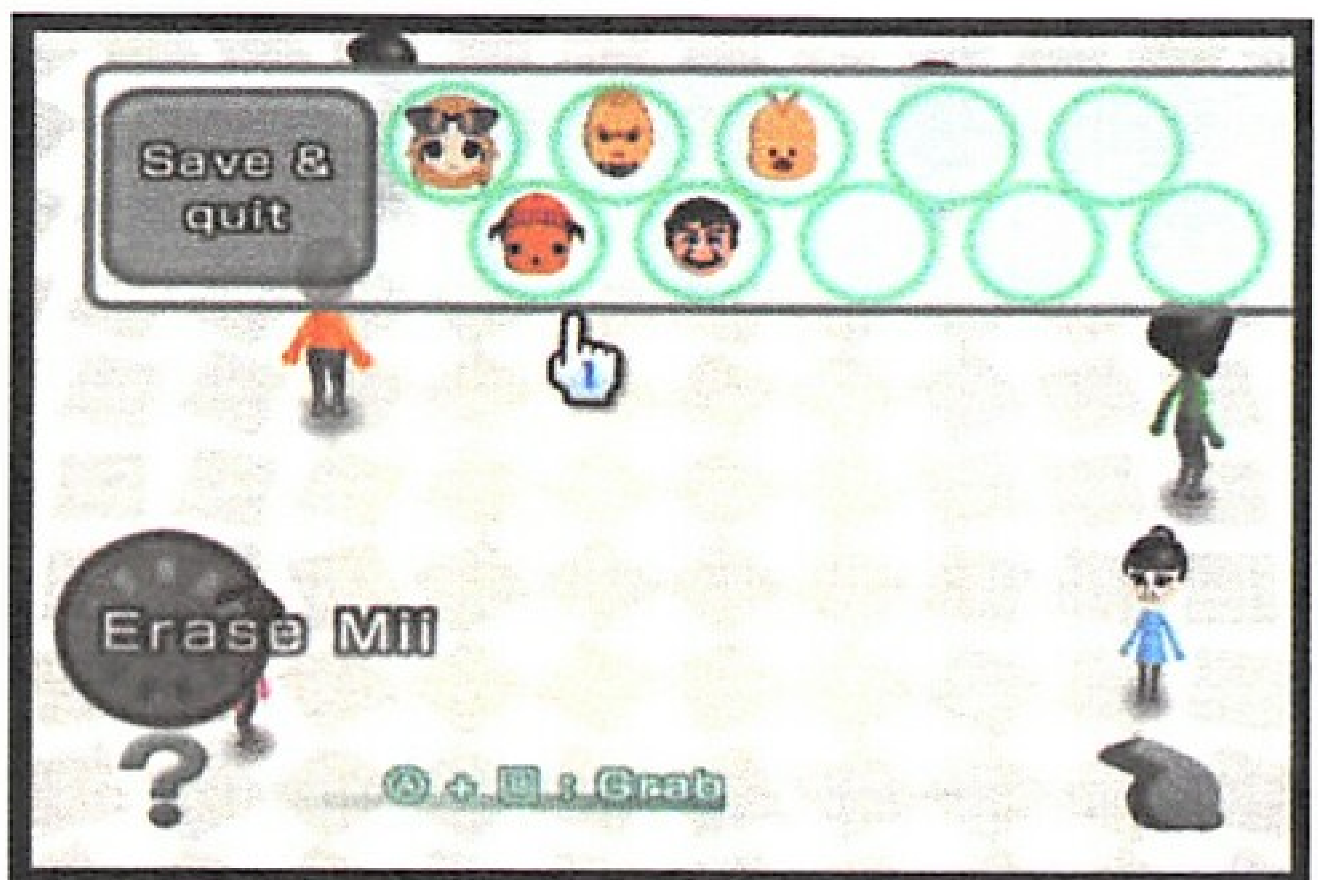
↑存储Mii到你的手柄中，点击后就能进行操作。

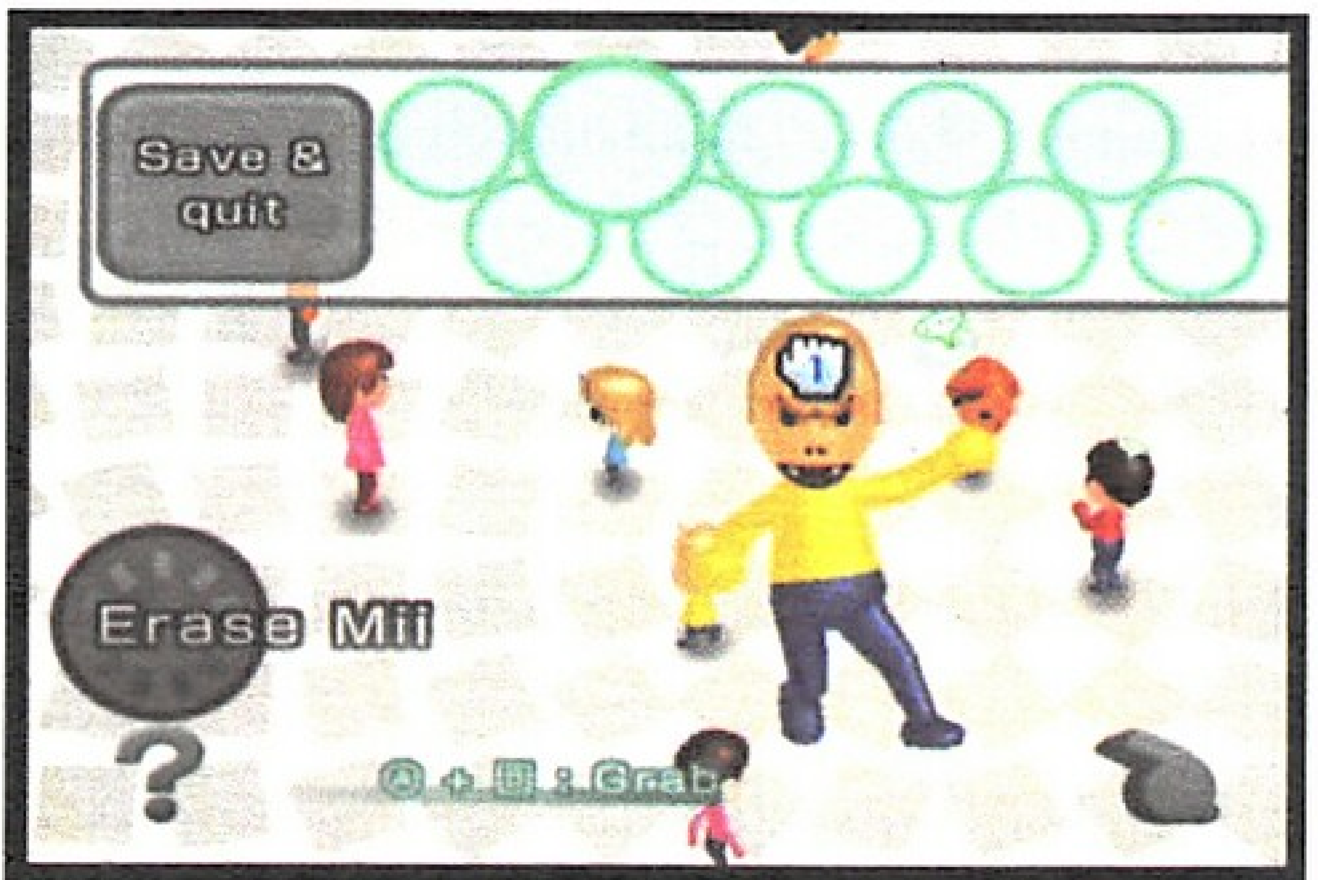


↑按住A、B键后，将需要存储到手柄中的Mii拖进选择框。



↑一只手柄总共能装下10个Mii，而一台Wii主机最多能容纳100个Mii。





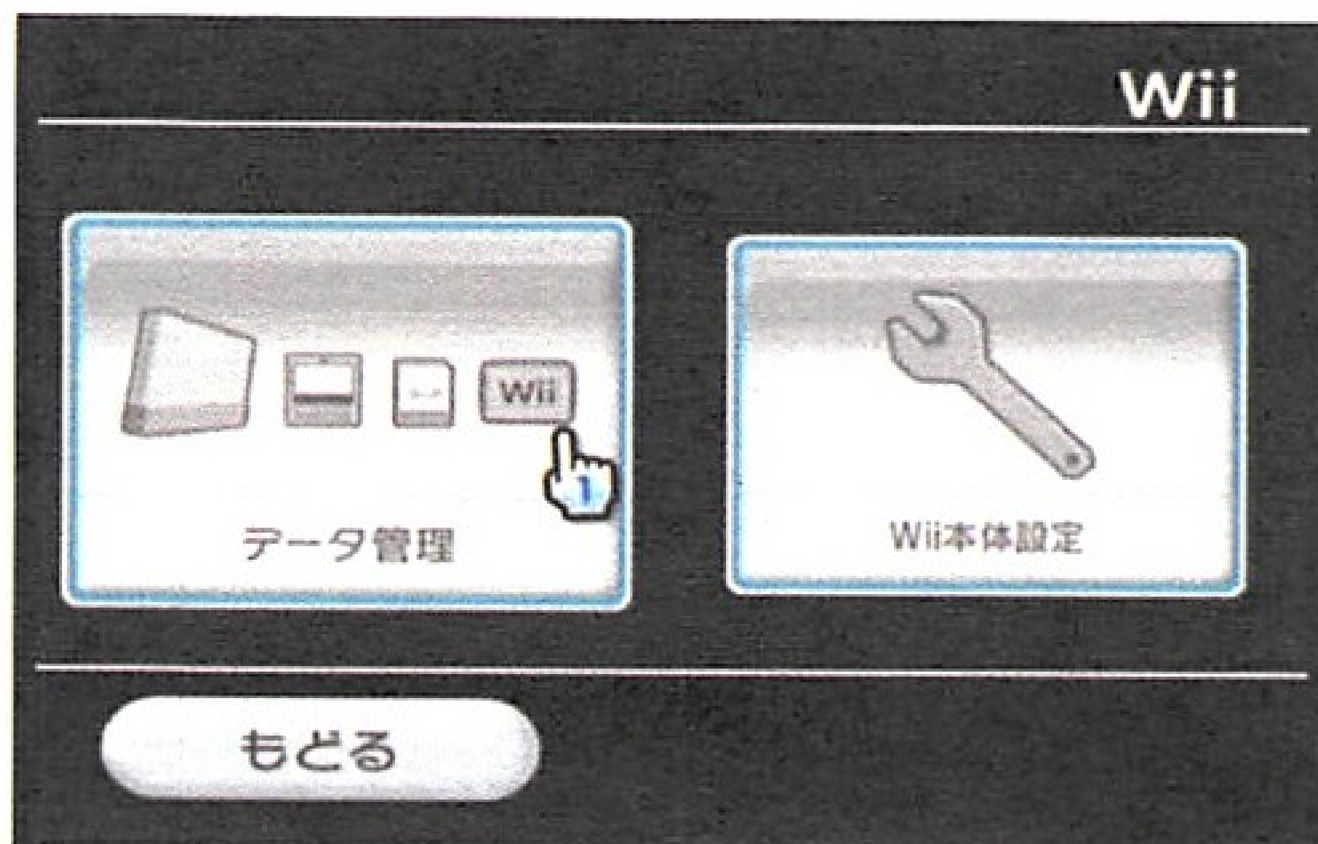
↑把日版主机中的Mii转移到美版主机上，看来Mii并没有版本的限制。

接下来我们就要介绍通过软件将Mii导出和安装的方法，利用这个软件就能足不出户分享Mii的心愿，利用网络还能传输或接收朋友间分享的信息，多年前的回忆说不定就从Mii的形象里找到哦！首先我们需要一张SD卡（或者是配有SD转接器的TF卡），目前世面上有售的各种品牌均可（如Sandisk、Kinston等），容量大小可根据个人喜好而定，但建议大家使用2G以下的卡带，由于部分大容量SD卡对Wii的支持度不高，因此建议不要使用2G以上的卡带。在PC端将SD卡格式化为FAT格式，如果你的SD卡在Wii端使用时出现异常错误，建议使用Panasonic SD Formatter这个软件将其再次格式化，完成格式化后我们可以开始接下来的步凑。

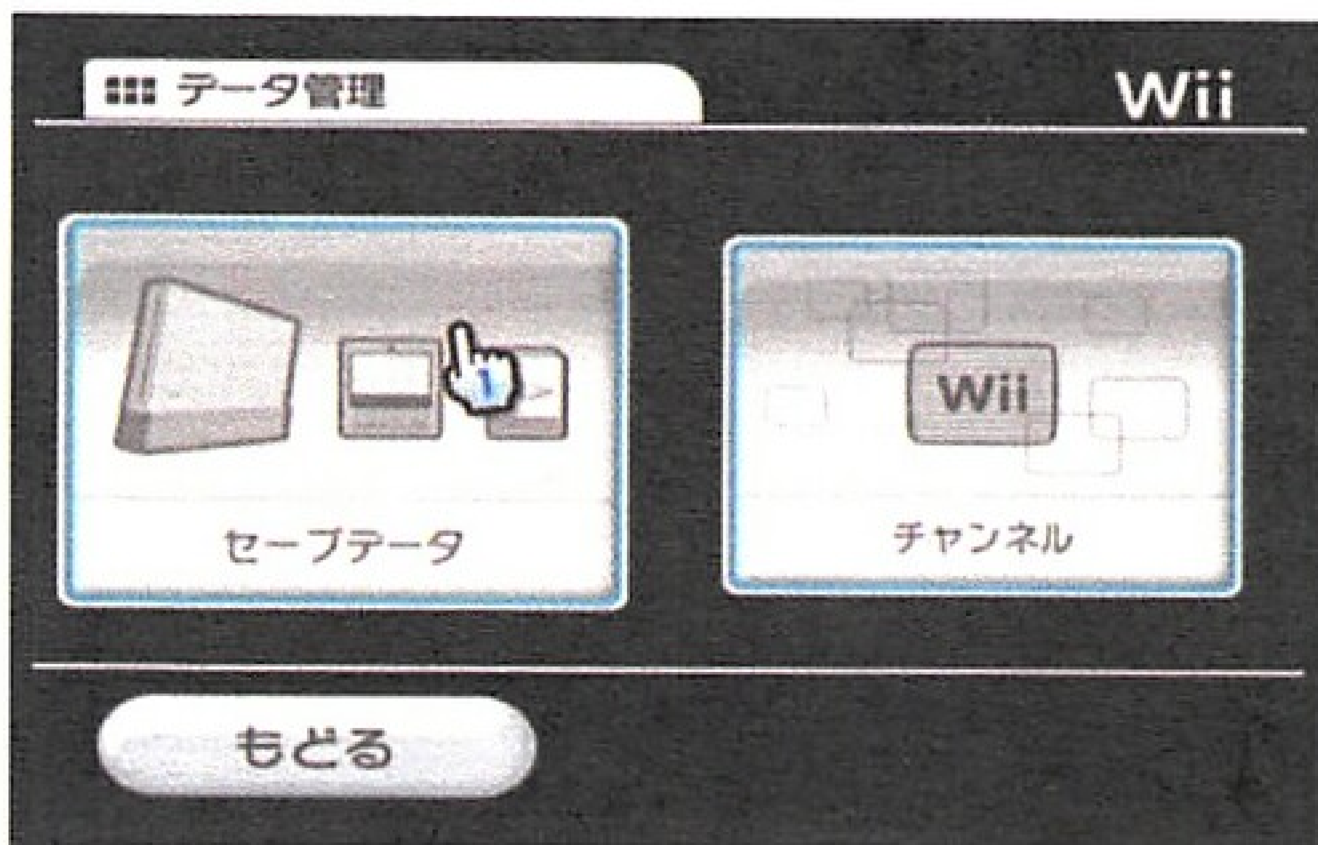
●1、从未使用过自制软件或是赛尔达漏洞的朋友需要先删除掉自己主机中的《黄昏公主》存档。



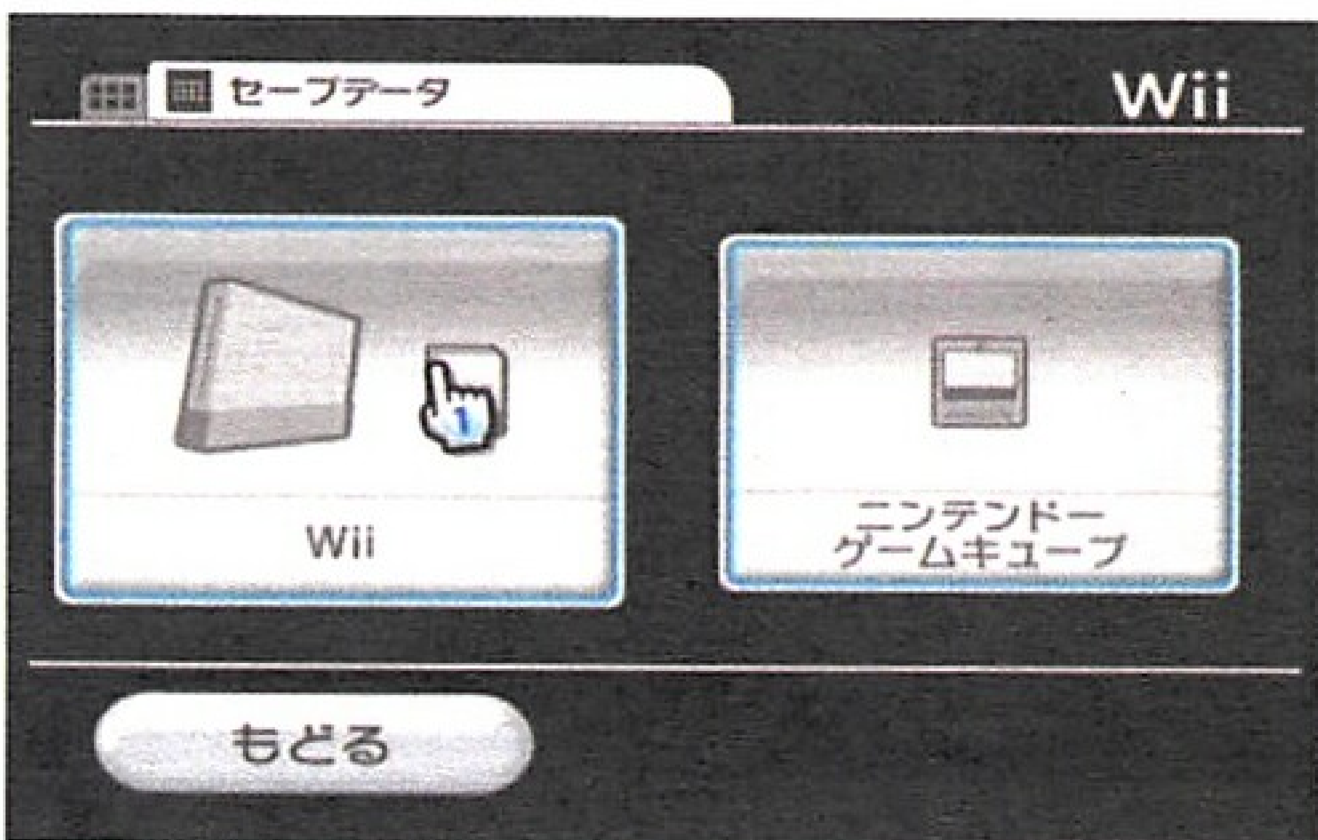
↑进入主机的Wii オプション项。



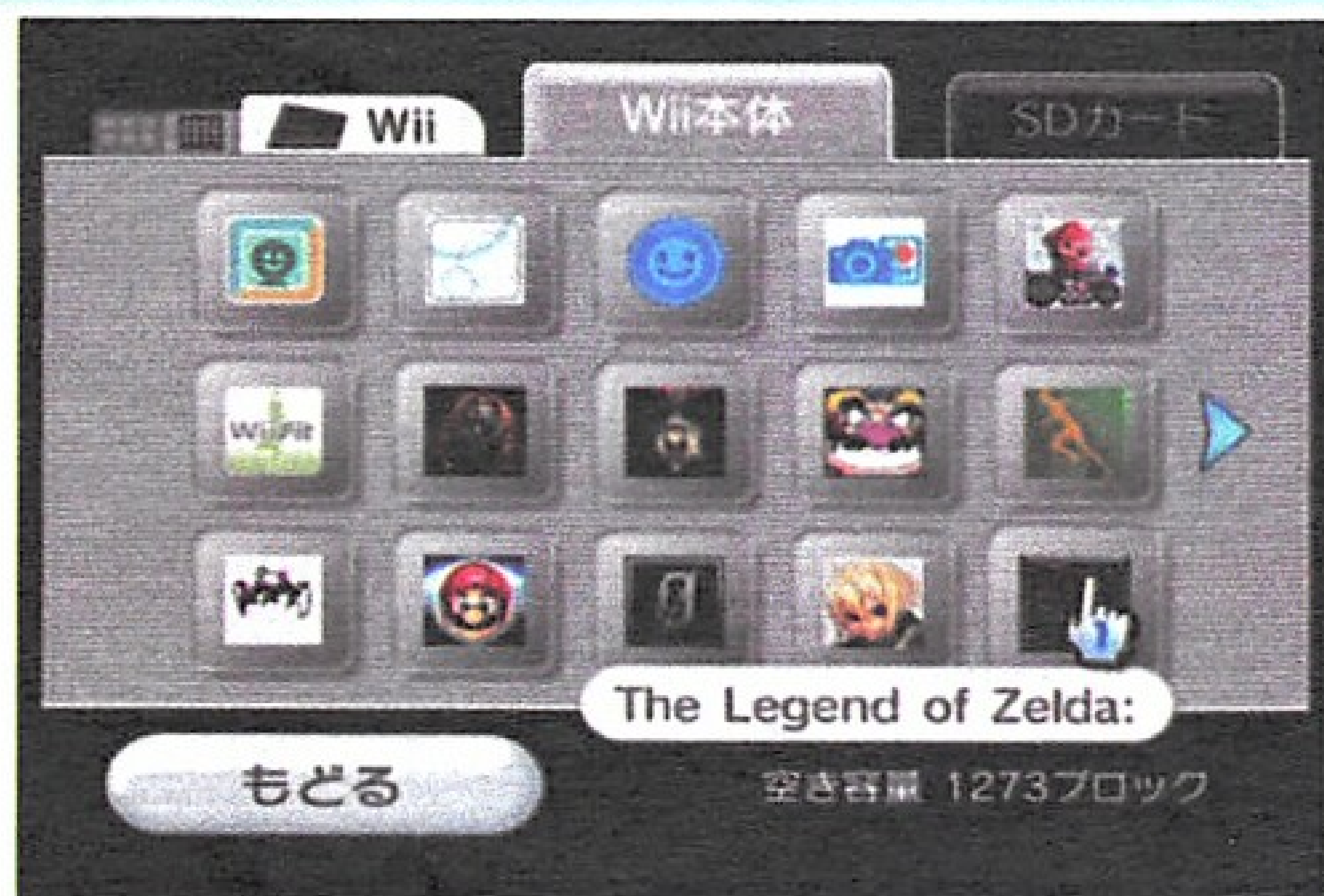
↑选择データ管理。



↑选择セーブデータ。

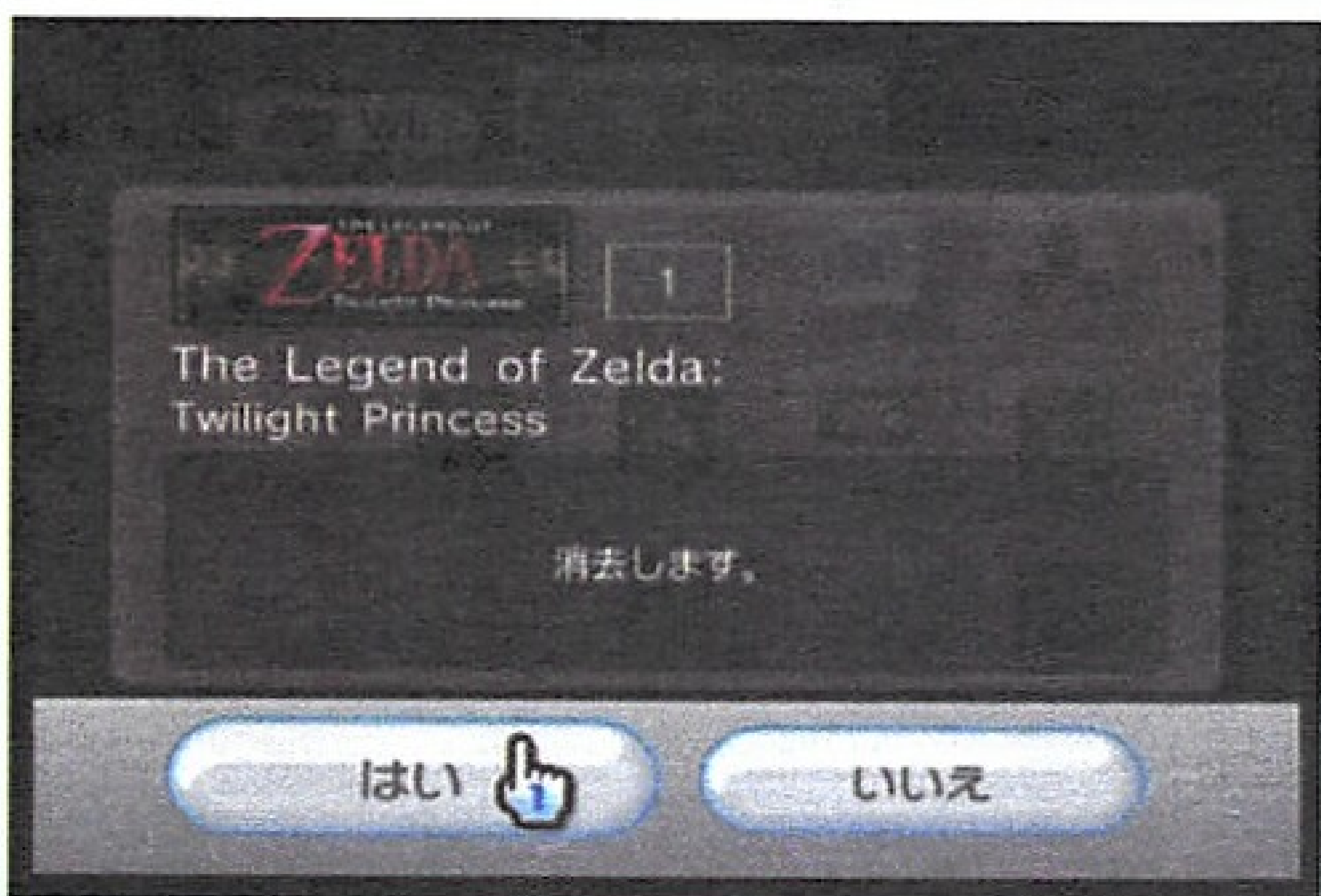


↑进入主机内的存档管理。



↑这里我们看到了主机内各个进行过的游戏存档，选择LOGO为ZELDA的存档。





↑删除这个存档。

如果你的主机之前没有运行过《赛尔达传说：黄昏公主》，那么可以忽略到以上操作。如果希望保留自己的存档则一定建议大家备分自己的存档到PC上。

●2、拷贝你所拥有游戏版本相对应的《赛尔达传说：黄昏公主》Hack存档到主机里，如是美版游戏就选择美版存档，如是日版游戏就选择日版存档，如是欧版游戏就选择欧版存档，这里一定要注意的是不同版本间的存档不能通用，自己的游戏是什么版本就选择该版本的存档，朋友们可以到WiiBBS的自制软件区下载存档（这么说虽然罗嗦了点但是还是有必要的）。





↑重复之前的步骤进入主机的存档管理，将SD卡内的Hack存档拷贝到主机里。

●3、下载Mii-Extractor v1.1.rar，之后将压缩包内的boot.elf文件拷贝到SD卡根目录下，并将SD卡重新插入主机。

●4、将《赛尔达传说：黄昏公主》放入主机（注意区别版本），进入游戏后出现了存档选择画面，选择第一个存档。



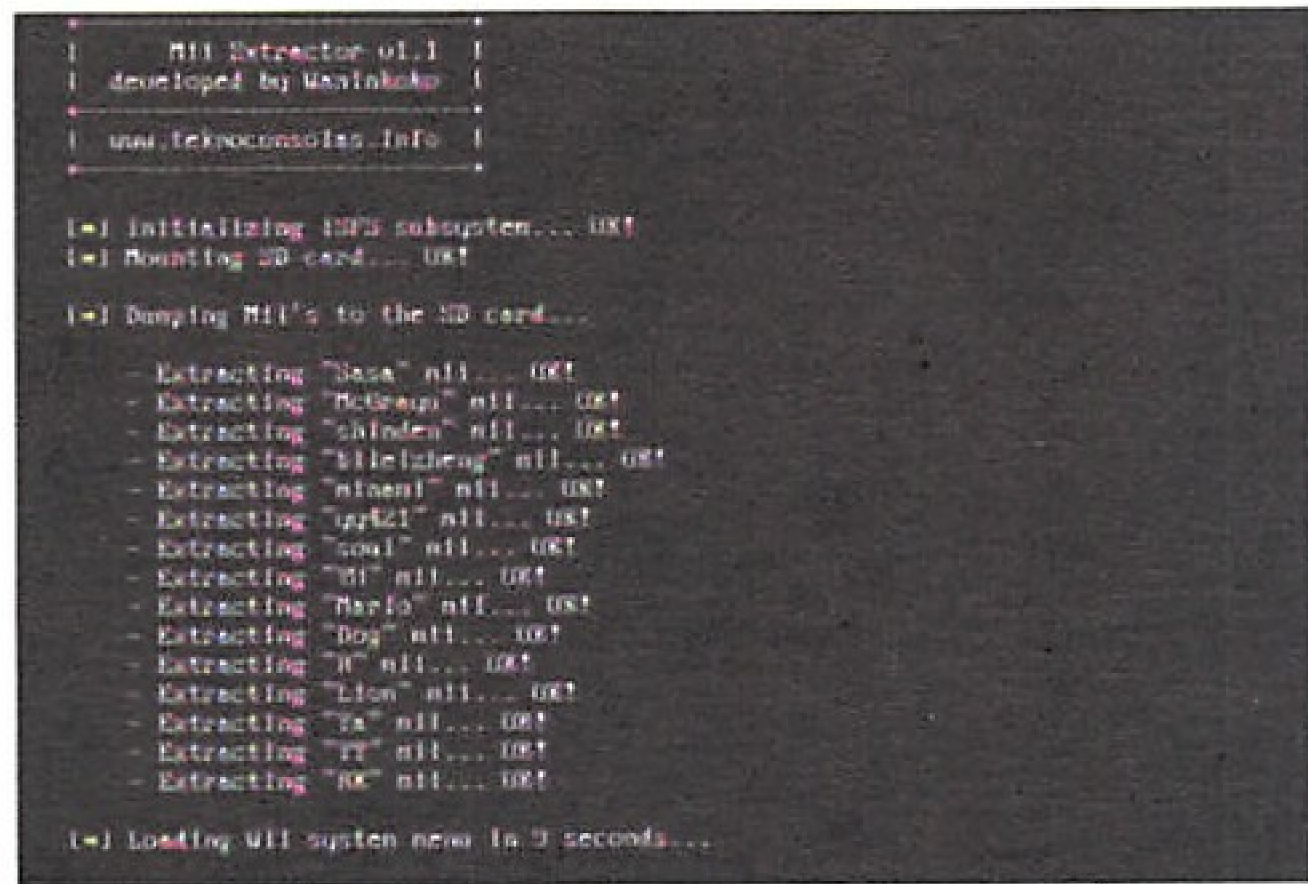
↑注意选择第一个存档而不是第二个存档，由于一些未知的原因可能导致使用第二个存档的主机死机，另外本存档已经更新到3.3J最新版本。

●5、控制林克走到面前的那个大叔的跟前，接下来按A键与其对话。注意，传说中的赛尔达漏洞就在这里出现了！



↑使用过赛尔达漏洞的朋友们一定不会对这个画面感到陌生的，众多自制软件都需要通过这个过程安装到Wii中。

●6、对话后画面将黑屏，并自动进入自制软件运行界面，软件运行过程中我们不需要进行任何操作。



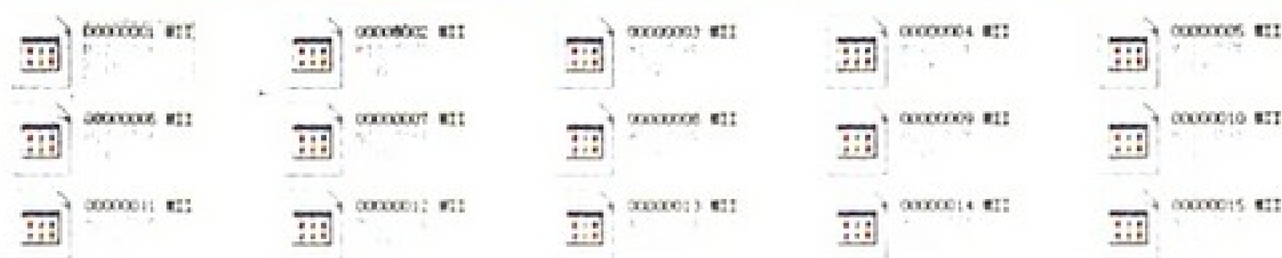
↑软件运行成功后将自动提取主机中的Mii，提取成功后会自动返回主机的主菜单界面。

●7、接下来我们可以把SD卡取出来并插到PC上，打开SD卡后我们会发现出现了一个名为MIIS的文件夹，这里边就储存了刚才我们所提取出的主机里的Mii，将文件夹压缩后我们就可以通过网络发送给拥有Wii主机的朋友，接下来又需要使用另一款软件进行Mii的安装了。



↑目前这台主机中只要2个Mii，接下来我们就要把刚才提取的Mii安装到主机里。

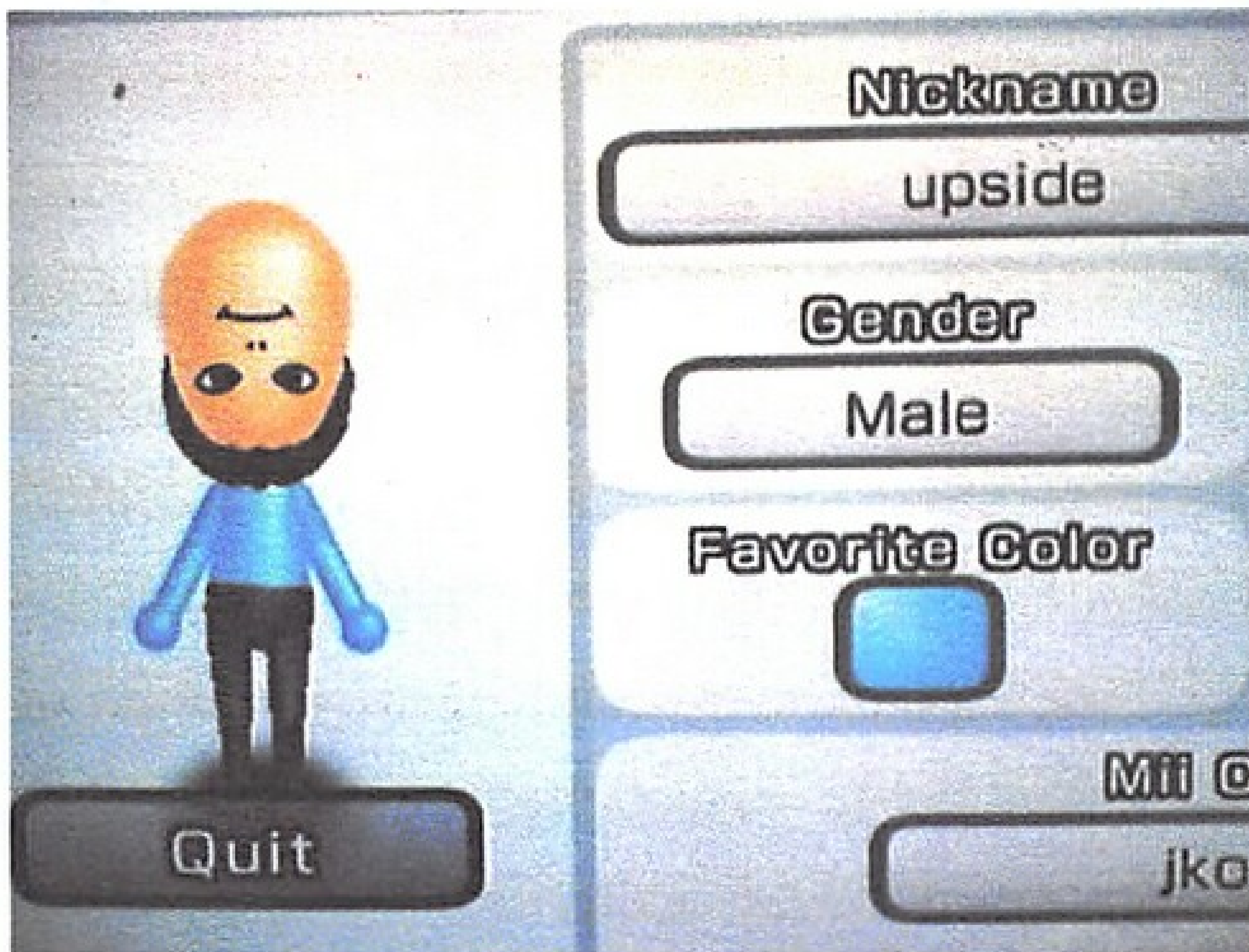
●8、下载Mii-Installer v1.0.rar，将压缩包内的boot.elf拷贝至SD卡根目录下，并将SD卡插入主机，重复运行《赛尔达传说：黄昏公主》漏洞的步骤。当屏幕上出现黑屏的时候，就会进入自制软件执行模式。



↑这些文件就是被提取出来的。

●9、待软件自动运行完成后，系统会自动跳出软件并进入Wii主菜单，如果安装不成功屏幕上会有提示“Error！Mii's database is full！（100）”，出现这个错误的原因很可能是安装过程中出现了从Mii比赛频道下载的Mii，目前的软件版本似乎只能支持自制Mii的提取和安装，删除掉下载的Mii重新提取后就能解决不能安装的问题。期待软件的开发者继续完善这个非常有趣的自制软件。





↑通过运行软件，我们成功的将Mii实现了在主机间的传送。

Mii-Extractor 和Mii-Installer这两款搭配使用的软件操作非常方便，并且能够顺利的实现Mii的提取和安装，能够让无法WiFi的玩家们也能够享受到交换彼此Mii的乐趣，但是由于软件仍然处于探索开发阶段，因此完成度并不算出众，莫名的原因会导致Mii安装失败，也无法安装网络上下载的Mii，使用这两个软件的玩家需要注意这些优点和缺点。

Mii的部落阁

我们将在Mii的部落阁栏目中介绍拥有Wii的朋友们，大家可以在这里结交拥有Wii主机的陌生朋友们！让Wii和Mii拉近我们彼此的距离！



论坛昵称：shinden
性别：男
主机版本：日版
所在城市：四川绵阳
最喜欢的游戏：
马里奥赛车Wii
联系方式：
QQ52873876
对Wii的话：一直以来我都深深的被任天堂游戏的巧妙关卡和游戏设计而吸引，好想回到曾经的FC和街机时代，不过现在我要对Wii说，让创意游戏来的更猛烈些吧！



论坛昵称：minami
性别：女
主机版本：日版
所在城市：四川 绵阳
最喜欢的游戏：
马里奥赛车Wii
联系方式：
论坛短消息
对Wii的话：以前对WII完全是空白，慢慢熟悉后发现它是一件万能“玩具”，是一件无论男女，无论老少，都会非常喜爱的东西。它给我们快乐的营养。我只能说“相见恨晚”。



论坛昵称：赤夜
性别：男
主机版本：日版
所在城市：四川绵阳
最喜欢的游戏：生化危机 实况足球
联系方式：
QQ 315745183
E－mail：lz1840@yahoo.com.cn
对Wii的话：希望Wii的游戏画面提高一点、主机价格希望能够少一点、游戏的质量高一点、游戏的难度小一点、对应周边多一点，最后希望Wii越卖越好。



论坛昵称：McGrayu
性别：男
主机版本：日版
所在城市：
美国 休斯敦
最喜欢的游戏：
超级马里奥 银河
联系方式：
论坛短消息
对Wii的话：最能体现游戏价值的主机，最能展现游戏魅力的主机，最能表现游戏风格的主机，最能使人收获游戏真谛的主机。



论坛昵称：bileizheng
性别：男
主机版本：日版
所在城市：四川绵阳
最喜欢的游戏：
使命召唤
联系方式：
QQ273694332
e－mail：bileizheng@21cn.com
对Wii的话：很有趣的游戏机，很有趣的Mii，就像一直以来将快乐与我们分享的任天堂，希望我们能够永远拥有这份单纯的快乐！



论坛昵称：花纱
性别：女
主机版本：日版
所在城市：四川 绵阳
最喜欢的游戏：
超级马里奥银河
联系方式：
QQ 1160199
对Wii的话：就Wii现在已经拥有的玩家数量、所形成的社会效应以及Wii现在已经赚取的人气来说，WII无疑是三大次世代主机里表现最出众的。

论坛昵称：灵魂守卫
性别：男
主机版本：日版
所在城市：四川 绵阳
最喜欢的游戏：
超级马里奥系列
联系方式：
QQ52428051
对Wii的话：希望任天堂在Wii主机的销售上所面临的问题“供不应求”，不要继续这样下去了。不管怎样，希望2008年后，Wii的销售量越来越好。



论坛昵称：极限量
性别：男
主机版本：日版
所在城市：广东 梅州
最喜欢的游戏：
马里奥系列
任天堂第一方游戏
联系方式：论坛短消息
对Wii的话：Wii让我重新回到TVGAME的世界，wii让我感受到游戏的“好玩”。正所谓乐趣第一，老茂说的对：“我们需要更好玩的游戏，而不是更难的”。



论坛昵称：四月鱼光
性别：女
主机版本：日版
所在城市：
四川 绵阳
最喜欢的游戏：
Super Mario Galaxy
联系方式：
QQ920218190
对Wii的话：Wii是一款让大家期待值最高的游戏机，价格也合理，是家用机的创新，给无数玩家带来新的体验。现在的时代需要的正是这样的设计概念，在别人走进死胡同的时候，我们却可以看到另一扇门的打开。



论坛昵称：韩笑逢生
性别：男
主机版本：日版
所在城市：北京
最喜欢的游戏：
超级马里奥赛车
联系方式：
论坛短消息
对Wii的话：Wii是一台充满神奇的主机，能够给大家带来各种各样的欢乐，我们在许多时候需要的就是这种“欢乐”的东西，游戏就是要以乐为本嘛！无论是来自过去的怀旧还是新游戏带来的冲击，我们都希望在未来Wii能够有更好的发挥。



论坛昵称：期拓
性别：男
主机版本：日版
所在城市：上海
最喜欢的游戏：
塞尔达传说、
仙乐传说
联系方式：
论坛短消息
对Wii的话：第一眼看到你晶莹剔透的肌肤，我就忍不住占有你的欲望，无数个梦里拥你入怀，我终于向你表白：“我爱你~神奇的小盒子！”不知道你能否接受我的这份爱意，如果可以的话，我愿意天天和你一起度过，永不分离！



论坛昵称：
天堂的翅膀
性别：男
主机版本：美版
所在城市：重庆
最喜欢的游戏：
塞尔达传说、
虚拟主机游戏
联系方式：论坛短消息
对Wii的话：一台让我重新感受到童年般快乐的主机，除了那份攻关的快乐与刺激外，与亲人们一起享受Wii的乐趣让人感受到天堂就在你我之间。Wii将陪伴我们度过这个游戏时代，我们之间的联系因Wii而紧密，感谢Wii让我与朋友们又多了一个交流的机会！





论坛昵称：ddee
性别：男
主机版本：日版
所在城市：浙江 宁波
最喜欢的游戏：
马里奥赛车Wii
联系方式：
QQ667429744
对Wii的话：很有创意的主机，有许多体感游戏适合我这种习惯家里蹲的宅人，而且还“独占”了最期待的MH3。近期马银，塞尔达，ONE PIECE攻略中。



论坛昵称：
redalertwei
性别：男
主机版本：美版
所在城市：台北
最喜欢的游戏：
Wii Fit
联系方式：论坛短消息
对Wii的话：感谢老婆、感谢Nintendo、感谢WB、感谢红孩儿、感谢CCTV，感谢给我所感谢的人带来快乐的Wii……（编辑：这都是什么啊……不过WiiBBS上海峡对岸的Wii友人数不少，想不到一台小小的游戏机也能成为交流的平台，神奇啊！）



论坛昵称：秀气
性别：女
主机版本：日版
所在城市：
新疆 克拉玛依
最喜欢的游戏：
松鼠大战，
真希望在Wii上有续作啊！
联系方式：论坛短消息
对Wii的话：很小的时候就和弟弟一起玩FC，但学习和生活让我们俩都远离了游戏，直到拥有了Wii，快乐的小精灵重新回到了我的身边。Wii上的虚拟主机 频道中的FC演习真是太棒了！可惜还有许多名作没有被移植，任天堂、CAPCOM、KONAMI你们努力啊！



论坛昵称：billyking
性别：男
主机版本：日版
所在城市：澳大利亚悉尼
最喜欢的游戏：塞尔达传说
联系方式：QQ 542994654
对Wii的话：在异国孤单的日子多亏了小Wii，还有WB的各位兄弟姐妹们。希望WB能够伴随着Wii一起成长，天下Wii友是一家！



这是一个发生在Mii交流平台上的故事。Kevin和Misako都是Wii的爱好者，他们通过网络上的Mii Channel互相认识，并且成为好朋友。经过一段时间的酝酿，两人的感情发展到恋爱关系，并且最终修成正果，结为眷属。这个奇迹在Wii发售不到2年的时间内，实实在在地发生了。应该说任天堂在设计Wii的时候，从“人机交互”到“人人交互”的转变促成了Mii的奇迹。现在的游戏在联网的同时，也把玩家变成了过渡依赖网络的与世隔绝的“宅”人。而Wii的功能可以帮助许多玩家重新建立起现实生活中的朋友关系，从而帮助他们“脱宅”，真称得上是功德一桩。

nintendo heaven museum

天堂美术馆





Wii的游戏众多，其中优秀的官方或者同人画稿也有不少。像上面那张银河战士的萨姆斯，就是十分优秀的同人作品。而左边的则是《马里奥聚会》的片段，各位主角都很欢乐。

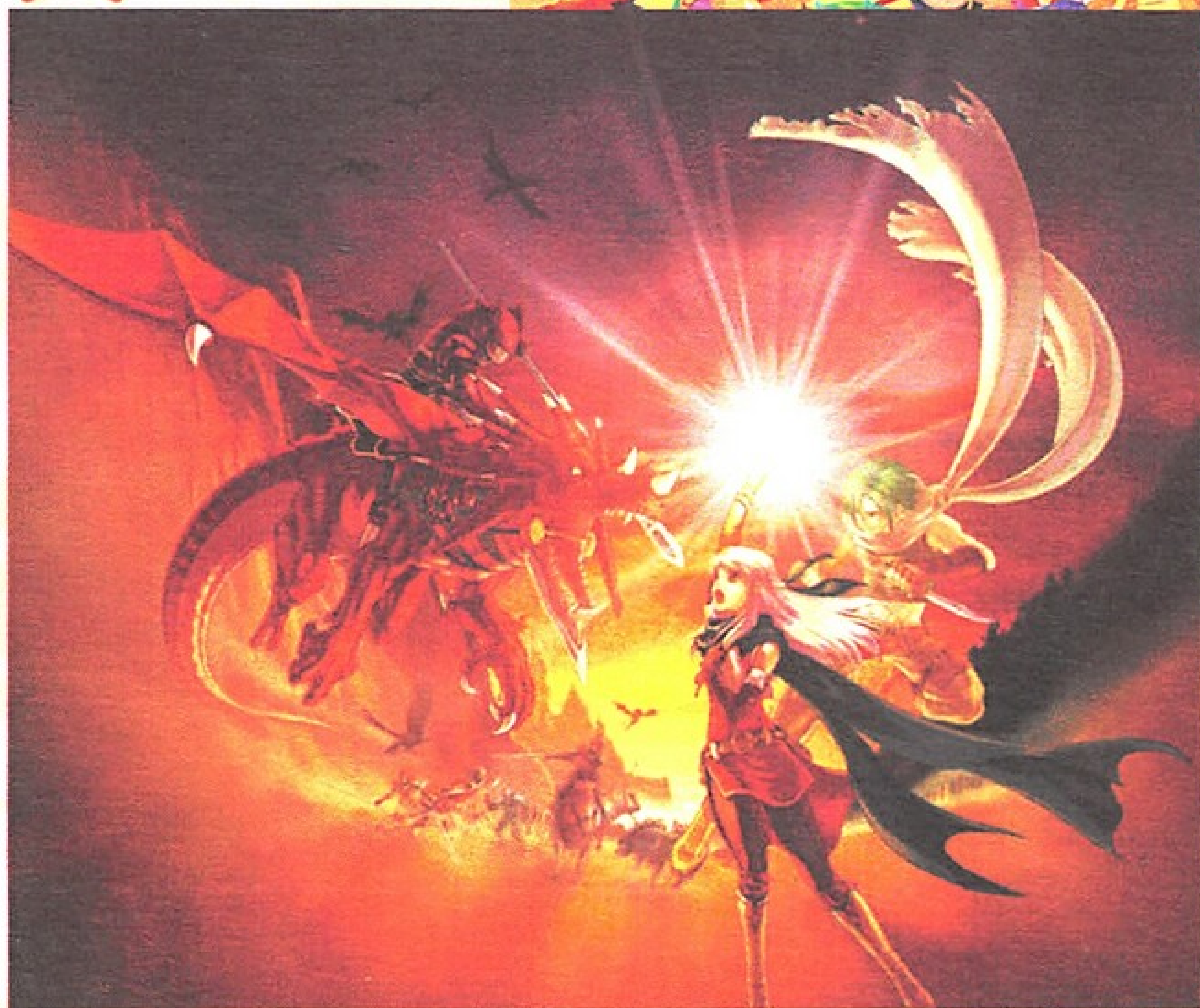






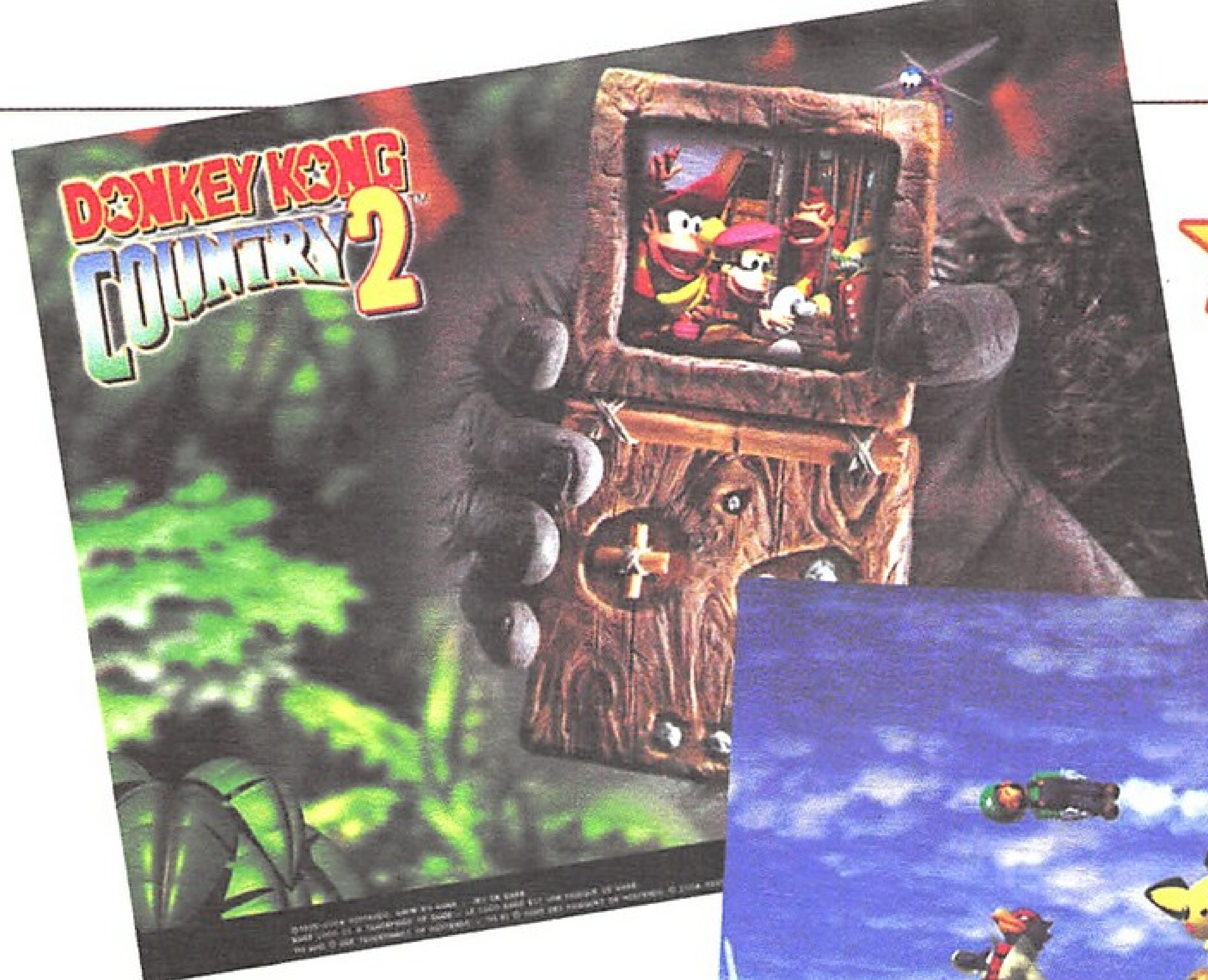


↑这张《赛尔达传说》系列角色的同人图就显得比较怪异了，充满了欧美插画的风格。





←《火炎之纹章 晓之女神》的官方插画，男女主角的英姿在画面中跃然欲出。



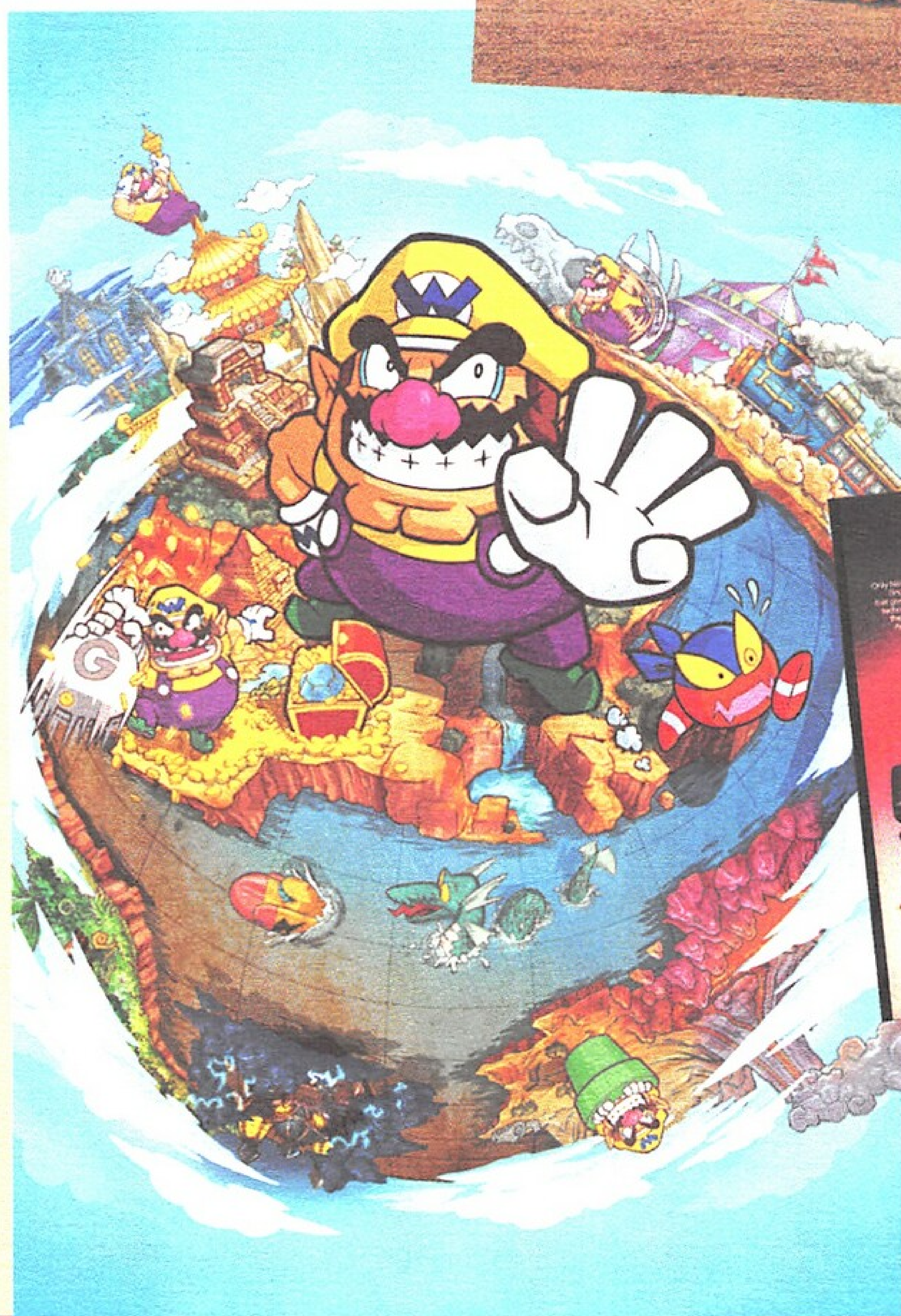


←《大金刚2》的GBA版发售时候的官方宣传画，其中木头GBASP给人留下的印象很深刻。





→《任天堂全明星大乱斗》推出很长时间 了，这是初代的官方设定，任天堂明星大集结。





←《瓦里奥大陆 摇晃》的官方宣传大海报，整个星球都被这个贪财猥琐男踩在脚底下。





↑这张海报很有年头了，这可是1980年任天堂出品的Game& Watch的宣传广告，大家看这个掌机是不是很像NDS啊？




这里是wii的天堂,如果你在购机、游戏、维修中出现了什么问题，请来信告诉我们，无论什么问题，我们都会"有WII必答"。

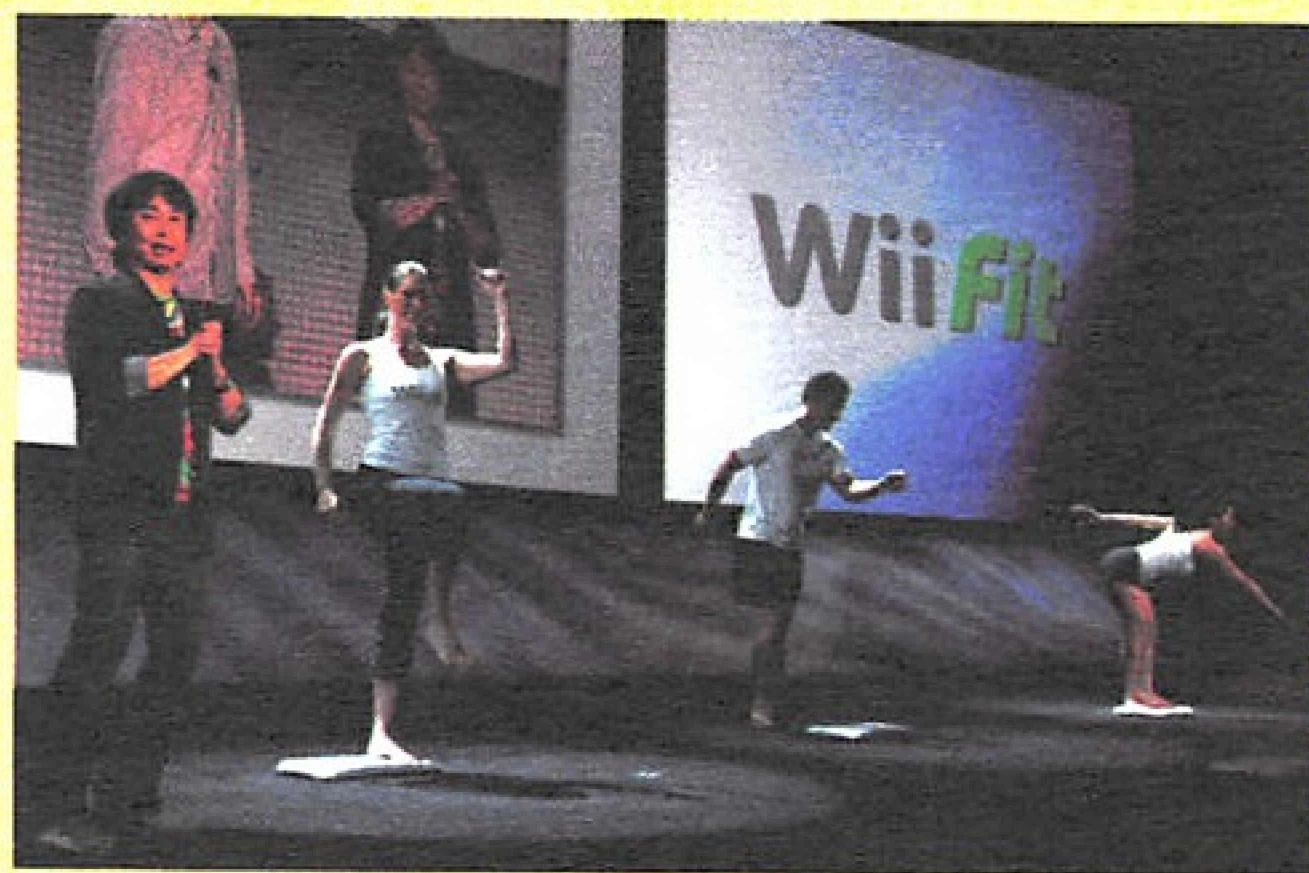
有Wii必答

问 现在Wii究竟卖多少钱呢?

目前除了台湾以外，包括香港在内的中国都没有行货的Wii主机出售，由于需要众多水货商艰辛的努力进关，因此Wii的价格并没有一个固定的价格。除了与水货商人们是否在某个时段“努力工作”的态度有关外，还与游戏店BOSS的人品有关，目前在大多数游戏店内，Wii的价格在2000~2300元之间，不过网络上的报价到是要便宜一些，一般在2000以下，这个价格是包含了Wii所有基本配置并加改机芯片的。如果朋友们在游戏店内购机，如果BOSS以2000元以上的价格出手还需要你增加直读芯片的价格的话我们宁愿选择别家。另外再提一下，一般在年底Wii的价格是会提升不少的，暑期和国庆正是黄金的入手时间，WiiBBS.com开通了网络上最即时最详细的Wii主机时价报告，建议要入手主机的朋友们时刻关注。



问 一套Wii内究竟包含了哪些配件，我们购买后还需要购买其他必要的配件吗?

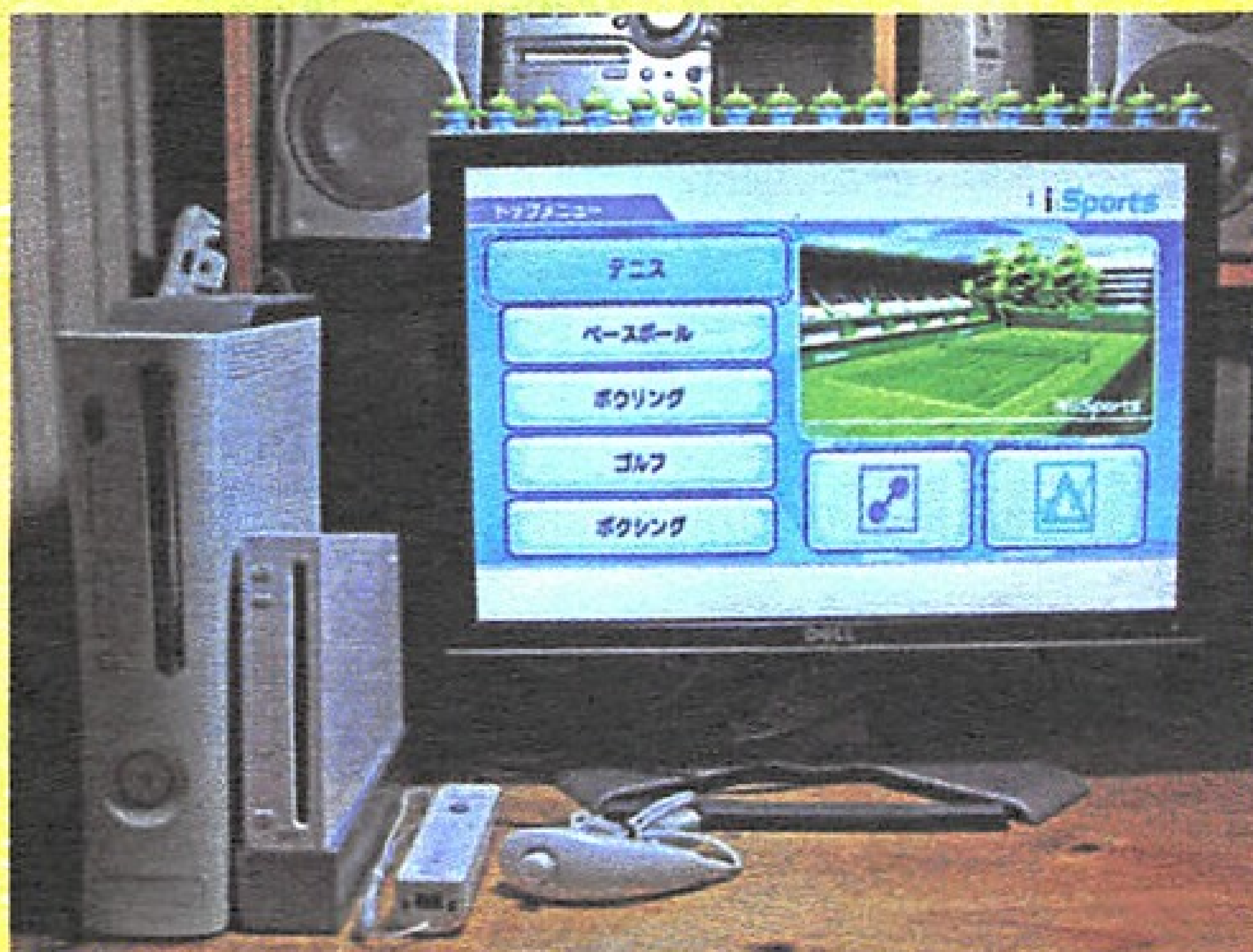


Wii主机包装内分为两层内包装，分别装有Wii主机本体X1、Wii专用的主机底座X1、带挂绳的“遥控器”（右手柄）×1、带挂绳的“遥控器”（右手柄）×1、左右手柄保护胶套×1、遥控信号接收器&贴纸X1、AC变压器×1、AV线×1、5号干电池一对、说明书和俱乐部卡片等若干，台湾版Wii目前还会赠送中文版的《Wii Sports》在购买的时候大家务必要注意所有配件是否齐全。目前几乎所有游戏店内以及网络销售的Wii都是日版主机(台版主机同样为日规)，因此其110V的变压器是不能直接使用的，需要购买220V的变压器或是直插，推荐购买专门的Wii直插装置，价格在60元左右。如果你买到了美版主机也同样需要直插或变压器的，唯一不需要另购变压器的是欧版或澳版，或是期待中的神游Wii，这个神龙见首不见尾的家伙，至截稿时止仍然没有确定的上市时间和规格情报。

问 除了必须的配件外，值得推荐的Wii周边还有些什么呢？

Wii自上市后推出了相当多的周边产品，首推的周边便是平衡板，能够随时监督自己锻炼身体保持体型哦，该平衡板除了同捆了一张正版的《Wii Fit》外还支持相当多的Wii游戏，如《家庭滑雪》和《疯狂兔子3》等等，目前日版售价在800元左右；由于主机只带有一套手柄，因此购买时大家可以再入手一套原装手柄，左右手一共的价格在400元左右；NGC手柄和NGC记忆卡在你玩NGC游戏和某些自制软件时是必须的，价格分别在45元和35元左右；

希望体验480p高清感受的朋友可以额外购买Wii专用色差线，组装金属头价格在65元左右；Wii经典手柄目前已经有了组装货，价格在100元左右，喜欢VC游戏的朋友们也可以考虑购买一付。其他还有诸如方向盘、枪托、吉他、手柄充电器等等非常不错的周边，这里就不做过多介绍了。



问 Wii能连接到电脑上使用吗？使用小屏幕的输出设备是否会对游戏的操作精度有影响？

Wii无法直接连接显示器，因为官方包装内的AV线是无法与电脑显示器直接连接的，但是通过电视盒却能够顺利的将Wii连接到有适合接口的显示器上并进行使用，目前也推出现了支持VGA插口的D端子线材可以方便地将Wii直接连到显示器上，但是除AV线外，S端子线、色差线、D端子线都是需要额外购买的。国外已经有网友使用13寸小屏幕液晶显示器对Wii的游戏进行了测试，发现在游戏中并不会出现手柄指针操作困难的现象，在小屏幕输出设备上Wii手柄和感应器的表现都是值得信赖的。

问 Wii是否能运行下载刻录的游戏？刻录需要特别的光盘吗？在哪里有比较齐全的下载？

没有加装直读芯片的原版主机是不能玩刻录游戏的，但目前国内已经很难买到没有加直读的主机，因此是可以自行刻录游戏的，碟片用普通的DVD碟片就可，如果没有DVD刻录机也可以购买游戏店中的D版压盘，不过这些碟片的质量比较差，会严重影响Wii光驱的寿命。用普通的刻录软件进行Wii ISO的刻录即可，建议刻录的速度为4倍速。WiiBBS.com的ISO交流区有全部游戏的下载，并且更新游戏的速度超快，玩家们可以通过BT、FTP、讯雷、网盘HTTP多种方式下载自己喜欢的游戏试玩。



问 Wii可以兼容NGC游戏吗？主机能运行D版游戏么？只能运行小光盘的NGC游戏吗？

没有改机的Wii能够兼容NGC正版游戏，而加装了直读芯片的Wii更是能够运行NGC的D版游戏。在WiiBBS.com有多游戏合一的刻盘方法，能够将几个NGC游戏刻录到一张12cm的普通DVD光盘上，而不需要购买比较特别的8cm光盘，也就是说在Wii上可以运行自行刻录的12cm光盘NGC游戏。

问 Wii用DVD做媒体，能在Wii上看DVD影片吗？

任天堂在Wii发售后不久就宣布会推出附带有DVD播放功能的加强版Wii，但是由于主机一直热销，厂家的生产能力不足，如果在工艺上进行更改那么会极大的影响出货速度甚至是终端的零售市场，因此官方到现在都还没有推出带DVD影碟播放功能的Wii。Wii的相片频道带有播放.mov格式影片的功能，但是其声、画质量

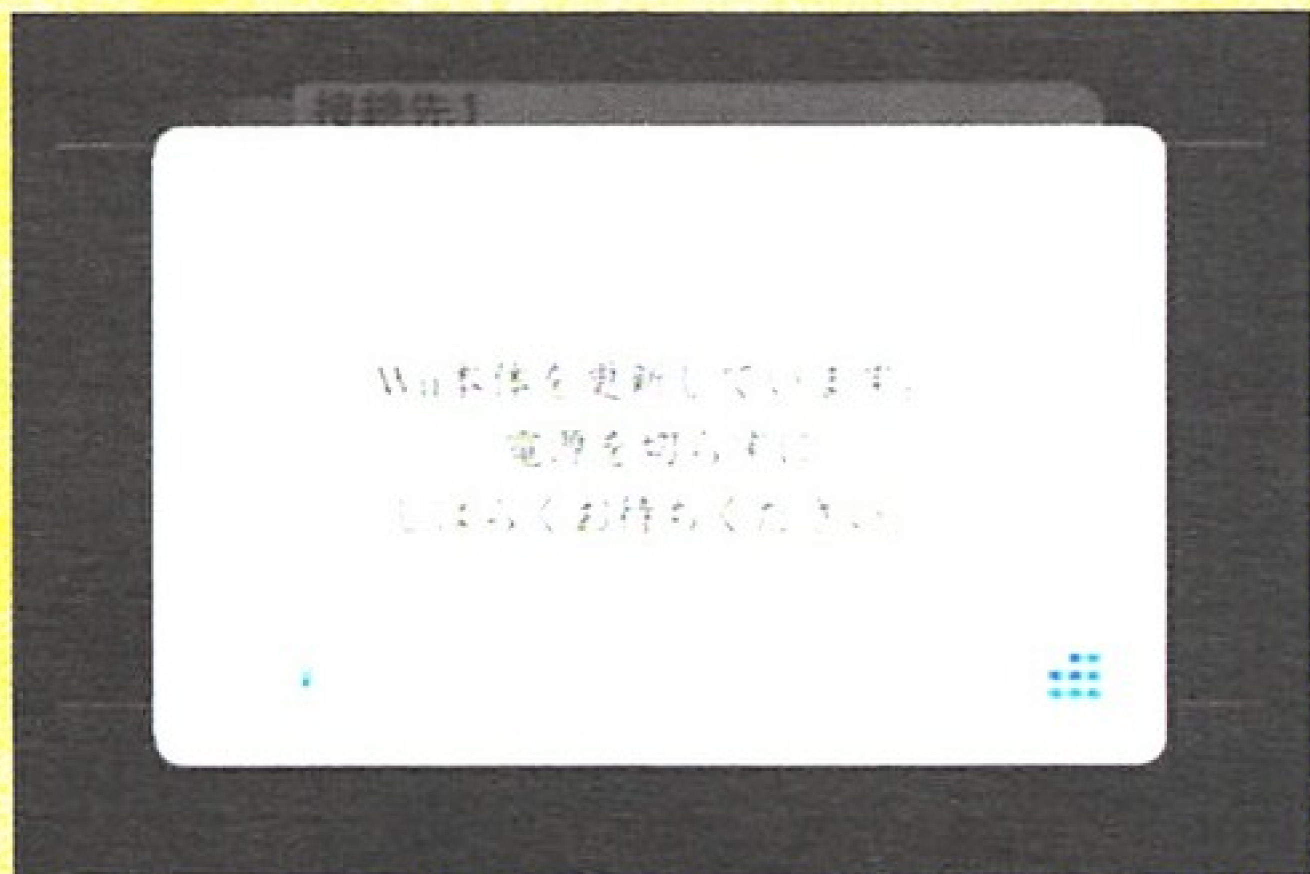


都较差,虽然在网络上有多款转换其他格式为.mov软件但是仍然因其局限性而没有流行，但是经过了无数高人的热血奋斗，目前大家已经可以用相当多的软件在Wii上播放多种格式的影片，在Homebrew Channel下还可以使用如GeeXbox等优秀的软件来播放影片，非常方便。

问 Homebrew Channel是什么？有什么功能？

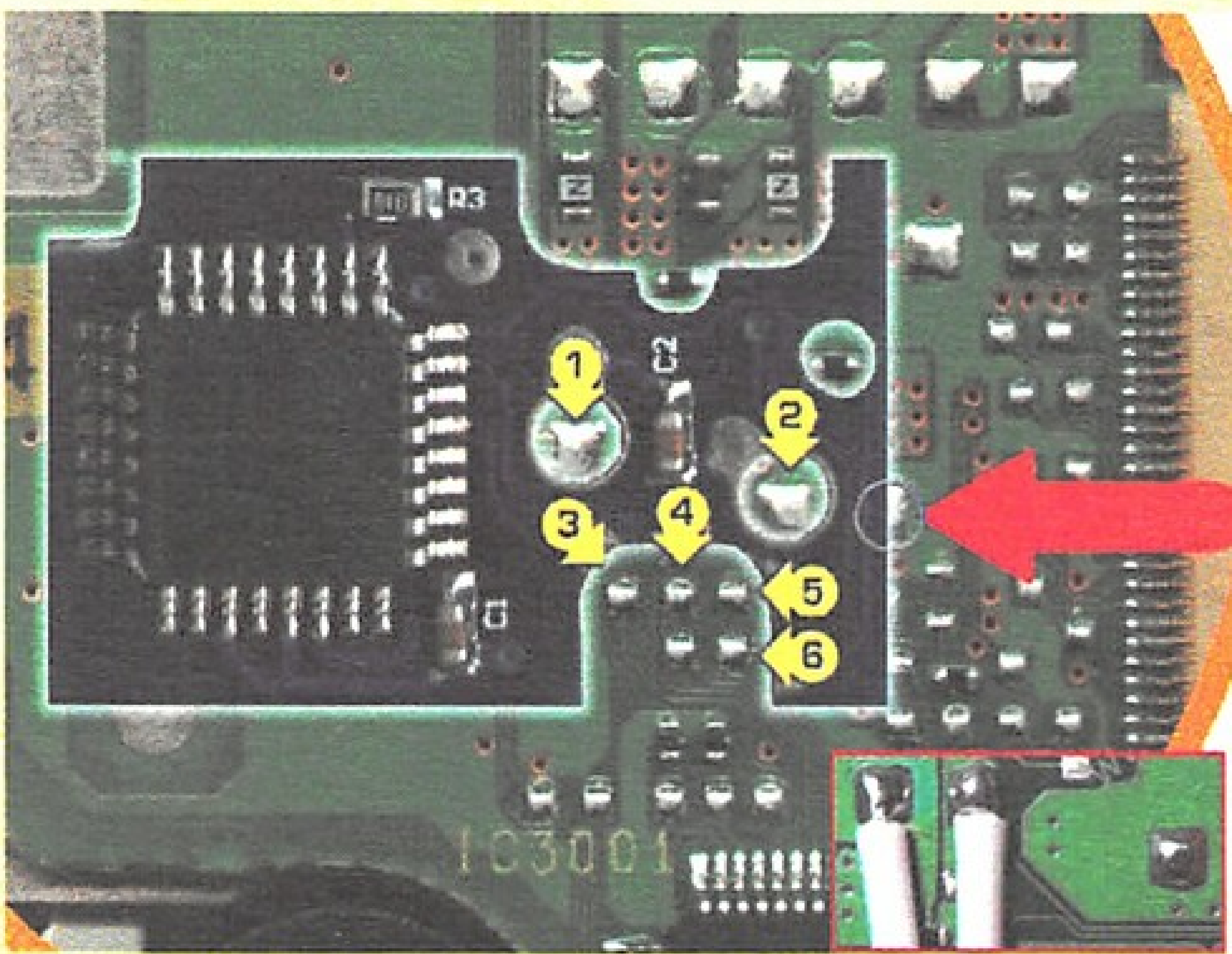
Homebrew Channel简称HBC，中文名称为自制软件频道。

熟悉Wii的朋友都知道，在Wii的主系统界面上各个功能模块是以频道（Channel)的形式展现出来的，如用来进行Wii或NGC游戏的游戏频道，制作与交流Mii的Mii频道，天气预报频道等等，Homebrew Channel也类似于官方的各个频道，但是因为其是玩家们自行开发的因此未经过官方的授权,在使用前需要使用《塞尔达传说 黄昏公主》Hack存档进行安装。安装了Homebrew Channel后你就可以在这个频道中使用SD卡上的各个自制软件进行Wii周边功能的扩展，体验到官方所不能带来的新颖游戏感受也能够很好的保护好你的主机避免半砖等侵扰,Homebrew Channel已经可以安装目前拥有最新版固件3.3的Wii主机上了。



问 Wii更新是什么意思？为什么要更新Wii？

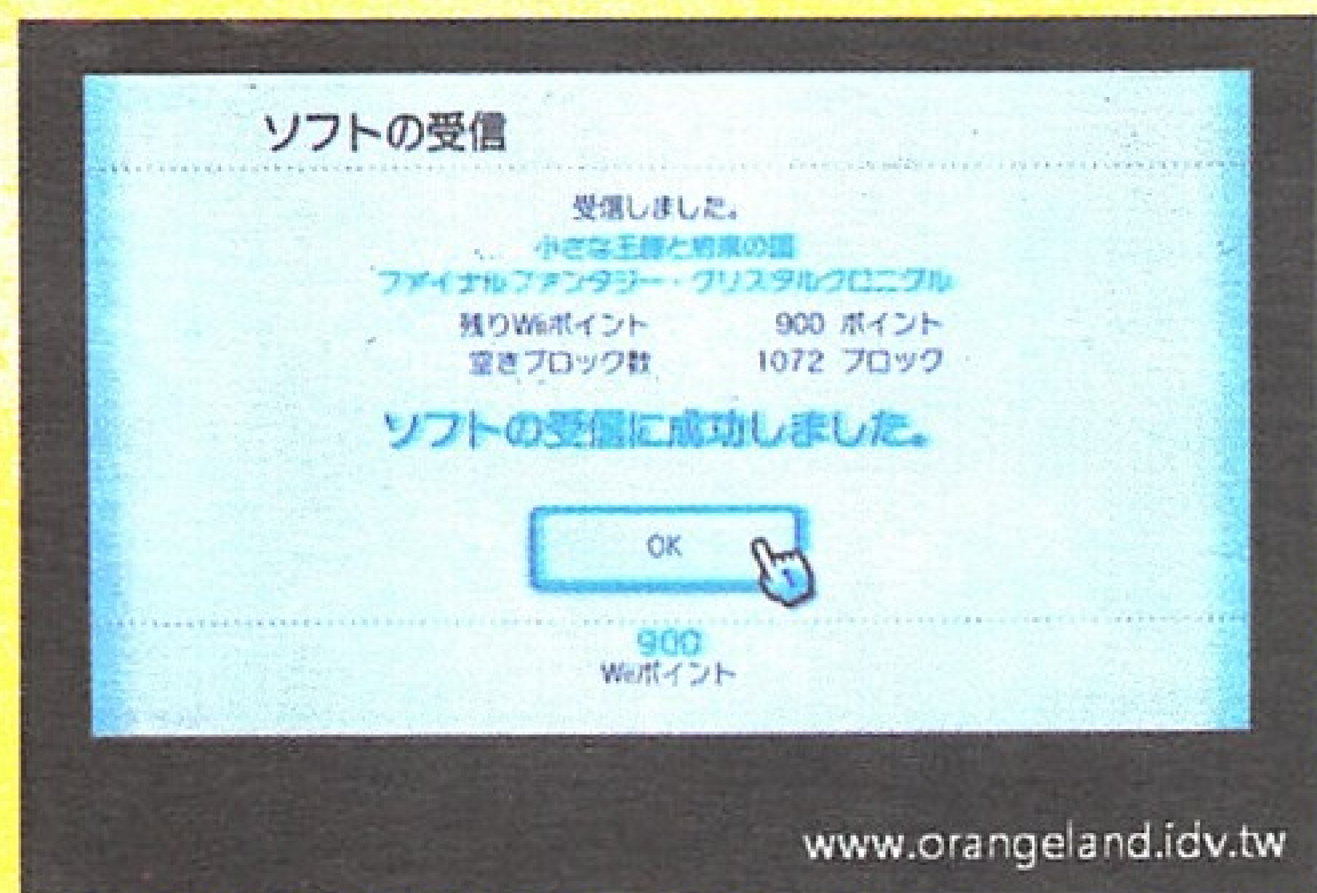
以日版主机为例，2006年12月2日开始发售时的Wii主机其内部固件版本为2.0j，在近两年的时间里已经升级到了3.3j，Wii更新的意义就是让主机的软件能够增加更多的新功能和修正BUG，同普通软件的升级相似，有PSP的玩家相信也不会陌生。Wii通过更新增加了更多有趣的频道以及已有功能的升级，例如最新的3.3j更新了这些内容：在Mii频道中，可将 Mii 角色传送至Mii广场、新增照片冲印频道、在相片频道中播放影片可以暂停或指定前往影片的进度等等新的功能，因此更新主机的固件是必须的。在每次主机版本升级后都会有玩家担心固件更新会对改机的游戏主机产生不良影响，但实际上至少在目前为止3.3j所带来的一切影响已经被自制软件的高手们所克服，只要多多关注WB的论坛消息，并及时操作，朋友们完全不用担心升级会对主机产生影响。Wii主要通过连接网络下载固件和游戏附带升级程序进行更新。



问 主机的直读芯片升级是什么意思？和Wii的升级是相同的吗？

直读芯片的升级同Wii主机系统固件的升级在意义上来说是类似的，都是通过程序的完善来达到功能的进步并去处BUG。目前看来国内入手比较早的玩家们的主机芯片均是使用的WiiKey，这款芯片需要持续的进行升级才能完善对某些游戏的兼容性，如《任天堂明星大乱斗》等，升级的步凑是在官方主页上下载固件并通过Wii运行更新WiiKey。从07年下半年起国内主机普遍都加装了D2CKey，这款芯片目前还没有升级

的消息，游戏兼容性良好。部分附带有芯片探测程序的光碟会检测到主机是否被改动，但是我们完全可以使用GeckoOS等自制软件来引导进入游戏或去升级，因此现在看来芯片升级已经不再成为值得重视的环节了。





VC和Wii Ware到底是什么意思？如何使用？

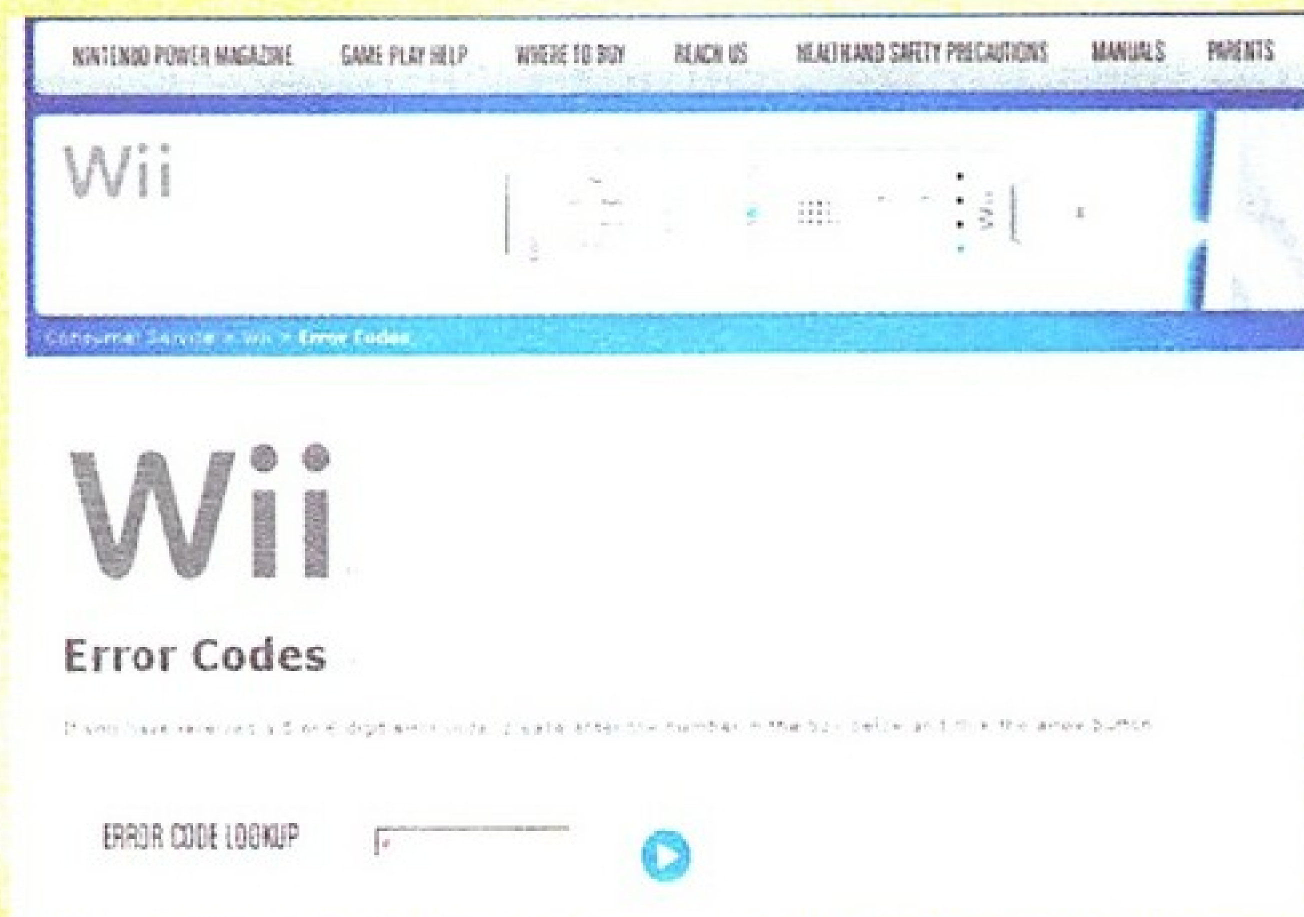
Wii向下兼容多款经典的主机游戏，虚拟主机实际上就是在Wii上模拟运行包括FC、SFC、MD、PC-E等平台的游戏，由于虚拟主机的英文名为Virtual Console，因此简写为VC，在VC上可以体验到众多经典的老游戏，而Wii Ware则是任天堂推出的容量比较小的新游戏，通过网络下载到Wii主机上实现运行，VC和Wii Ware在未被破解前都需要通过Wii的商店频道进行购买下载，但现在已经有多种安装VC和Wii Ware的方法让玩家们免费体验这些游戏，如塞尔达漏洞和自制软件频道安装等，方法非常简单。使用VC游戏一般需要NGC手柄或是经典手柄，也有部分支持Wii右手柄操作，因此想要玩虚拟主机游戏的朋友还是应多购买一套NGC手柄或经典手柄。





Wii的Friend Code在什么地方查看？有何具体的作用？

Wii的FC同NDS的不同，称为Wii Number，Wii Number是一台主机连上网络后的唯一标识，一旦主机连上了网络服务器会为这台主机分配一个固定不变的身份标示，这就是Wii Number，通过



这个号码玩家间可以相互交流发送短消息等，官方服务器也通过这个号码记录你的主机在连接上网络后的行踪和动作情况，如下载频道、游戏宣传影像等。确保自己的主机能够连接网络后可以在主菜单的右下脚邮件标志的图标内查看。另外各个可WiFi的游戏也会在你连接到网络后为游戏+主机分配FC，这个FC是不同于主机FC的，虽然也相对固定，但并不能与主机的FC混用。



Wii有时会出现莫名的错误，并且出现一排数字，这些数字到底是什么意思？

数字代码是Wii出现错误的解释，下边列出几个常见错误代码和解决办法：

50200-50299

错误状况：无法连接路由器。

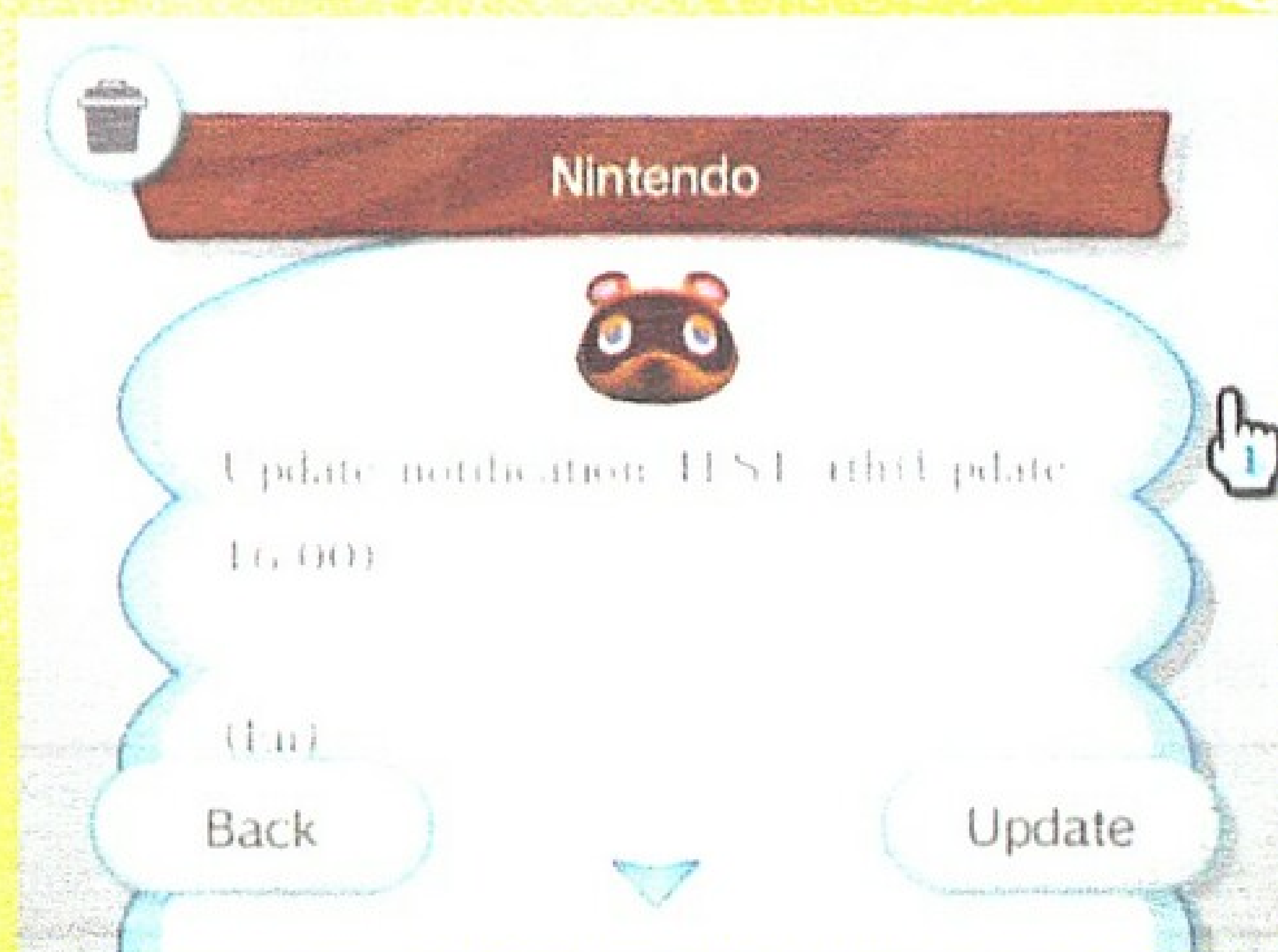
处理办法：详细设定路由器及上网资料，例如加密方式、加密密码等。

51000-51099

错误状况：找不到与该设定相同SSID的路由器。

处理办法：确认路由器的SSID是否与设定中的SSID 不同，尝试将无线路由的 Channel 频道设定为1或11。

32003

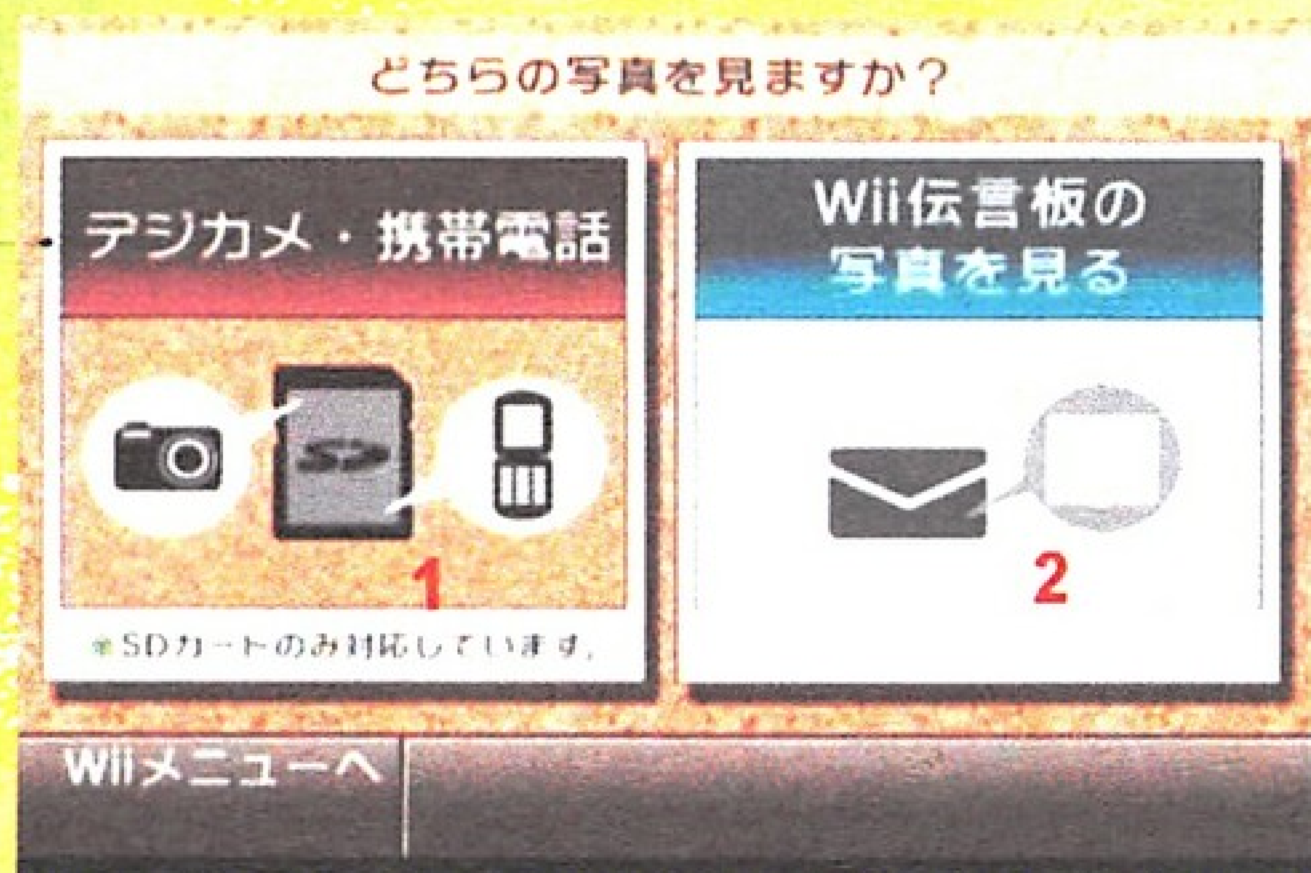


有问必答

错误状况：主机的内存容量不足。
处理方法：删除掉没用的存档或频道。
关于错误代码的更多信息可到WiiBBS.com的硬件区查看。

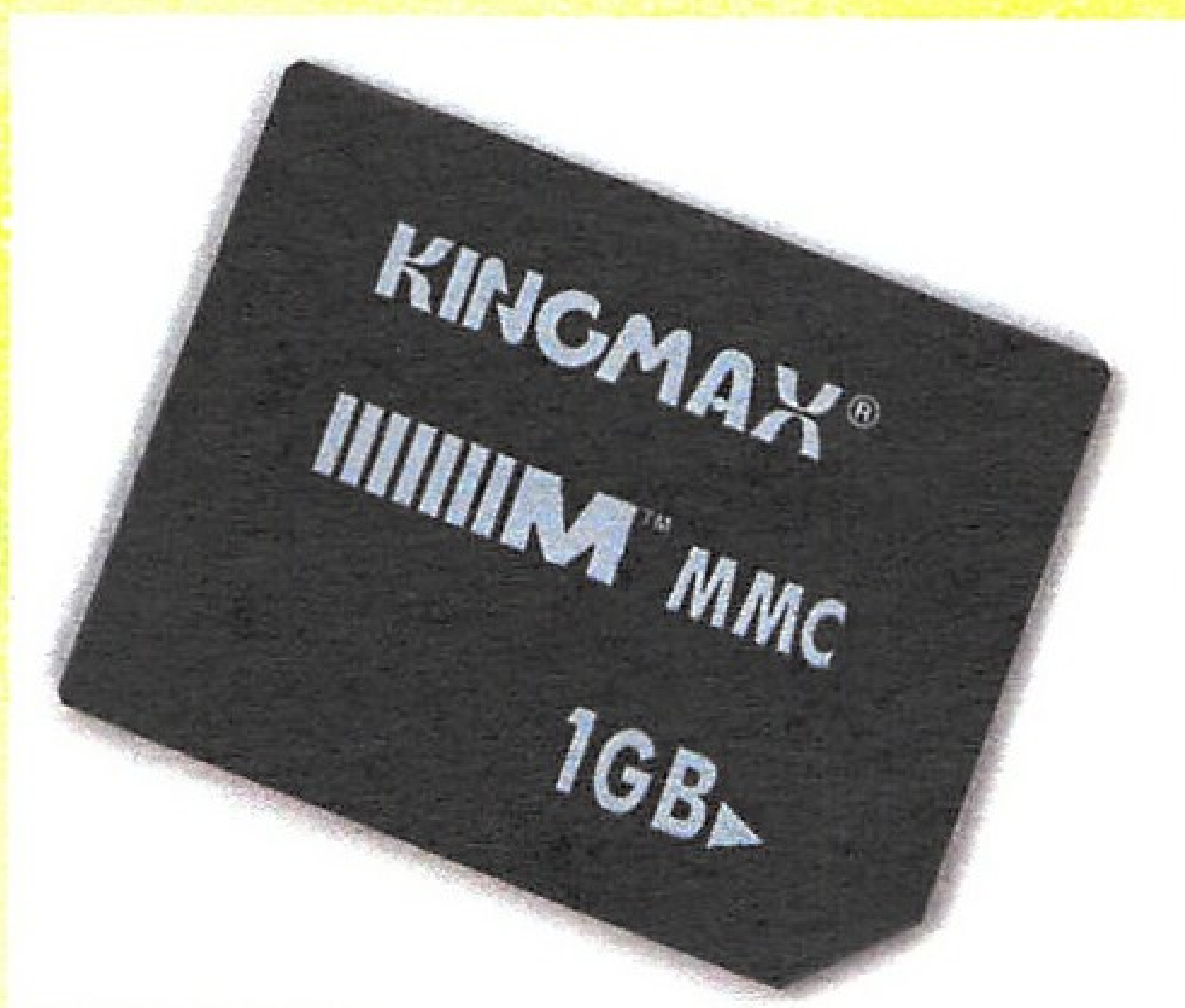
问 主机右下脚的信件会记录每天的游戏日志，这个日志能否删除？

日志主要记录了玩家使用Wii的具体时间和动作操作，你在主机上的一举一动都会被完整的记录下来，更关键的是你根本无法删除这些记录，好处自然是提醒自己合理控制游戏的时间，沉迷游戏伤身，坏处当然是你无法向父母隐瞒自己的游戏时间，另外这个记录是否会在连接网络时反馈到任天堂的官方服务器目前还不得而知，曾经有谣传说开启了Wii Connect24的改机主机会在任天堂震怒时发送破坏程序毁灭非法主机的操作程序，途径当然是通过阅读你的游戏日志来判断你的游戏是否合法，但要审核近3000万台主机反馈的信息，任天堂需要付出的人力和物力简直是无法想象的，目前改过机的Wii还是安全的。



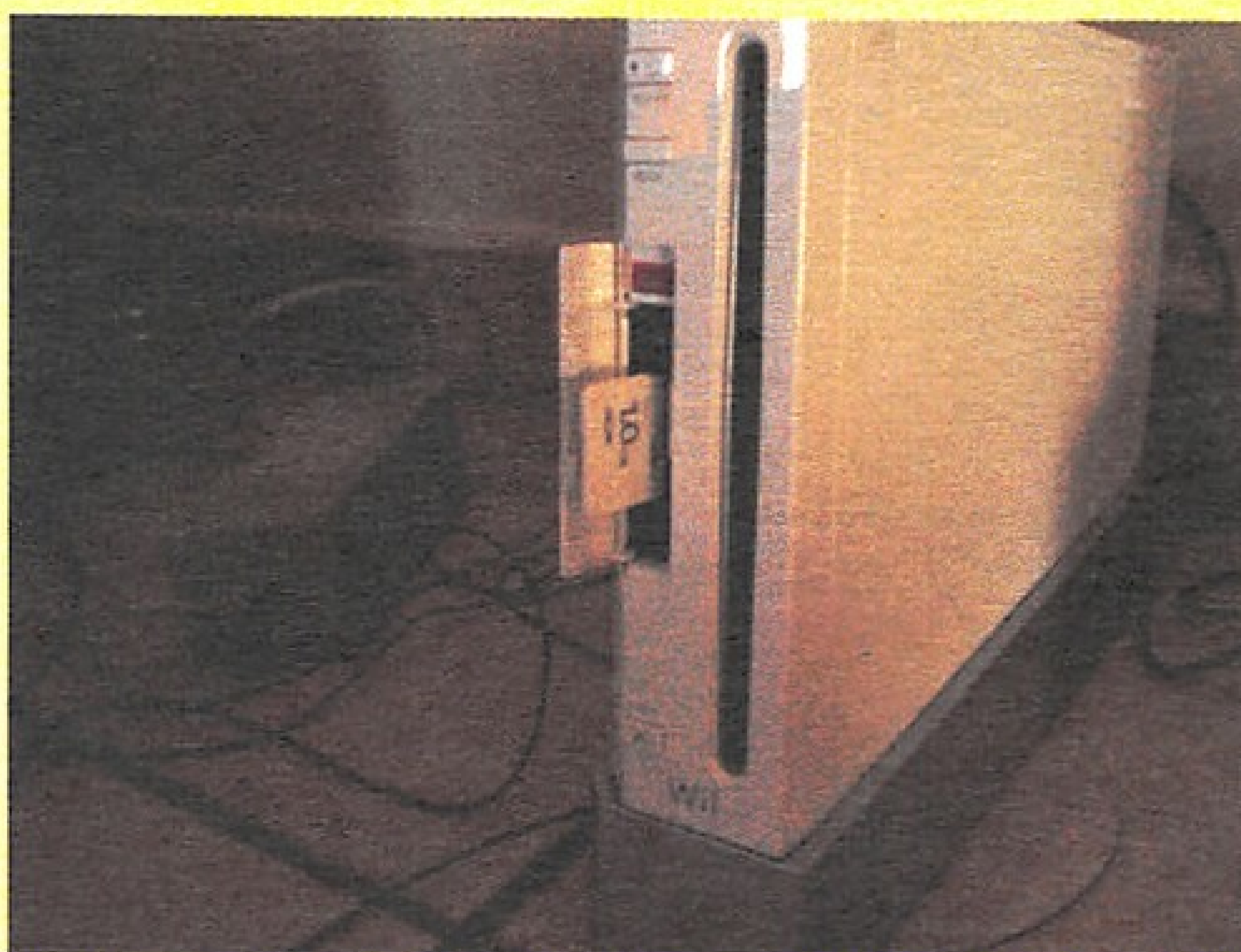
问 Wii支持SDHC或者MMC卡吗？支持移动硬盘吗？

很明显Wii的SD卡插槽是不支持MMC卡的，但是除了SD卡外，miniSD、microSD等卡却可以通过适配器与Wii完美连接，目前来看Wii尚不支持2GB以上的SDHC。Wii的USB插槽让其扩展性变得无限可能，官方也已经在3.1j的更新中推出了支持外接USB键盘的功能，但是到目前还没有任何一款移动硬盘能够顺利的连接上Wii，但是储存空间更大，运行速度更快的外接硬盘已经在国外的Hack论坛上成为了Wii破解讨论的热点，很有可能在不久的将来我们将可以通过硬盘运



行Wii的游戏并且实现软直读，而不需要像现在这样加装直读芯片来进行刻录光盘的游戏了。

问 Wii的游戏频道必须存储在本体记忆中吗？能否直接用SD卡来保存频道呢？



由于任天堂硬件设计方面的封闭，因此Wii的记忆体不能直接使用SD卡或者移动硬盘，也不能扩容。所有的游戏进度和游戏频道必须拷贝进本体之后才能运行，SD卡可以存储备份，但是不能代替记忆体。实际上，Wii的记忆体容量也是很有限的，安装频道太多的话，就会造成记忆体不足。这时候必须删除一部分频道才能正常运行。如果你的虚拟主机与Wiiware游戏是按照正常途径从任天堂官方购买得到的，那么在直接删除频道之后，你的主机内部会留下ticket，就是购买的凭证，那么以后你还可以从任天堂的网站上免费下载游戏。如果你是使用Homebrew等软件安装的这些游戏，那么最好用Wad Manager将其删除，以求彻底去掉留在机器内部的tickts。

■文/WiiBBS.COM威乐天堂：通乐

精彩游戏预告影像，带给你最新的游戏情报！

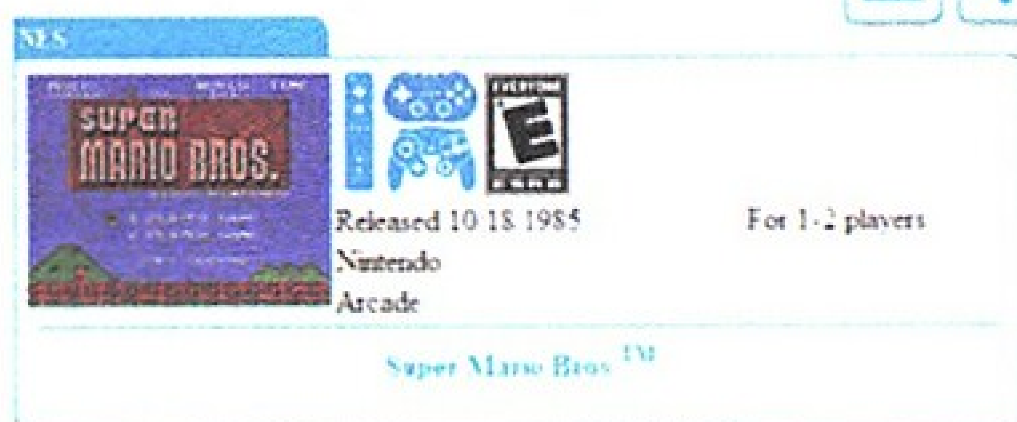




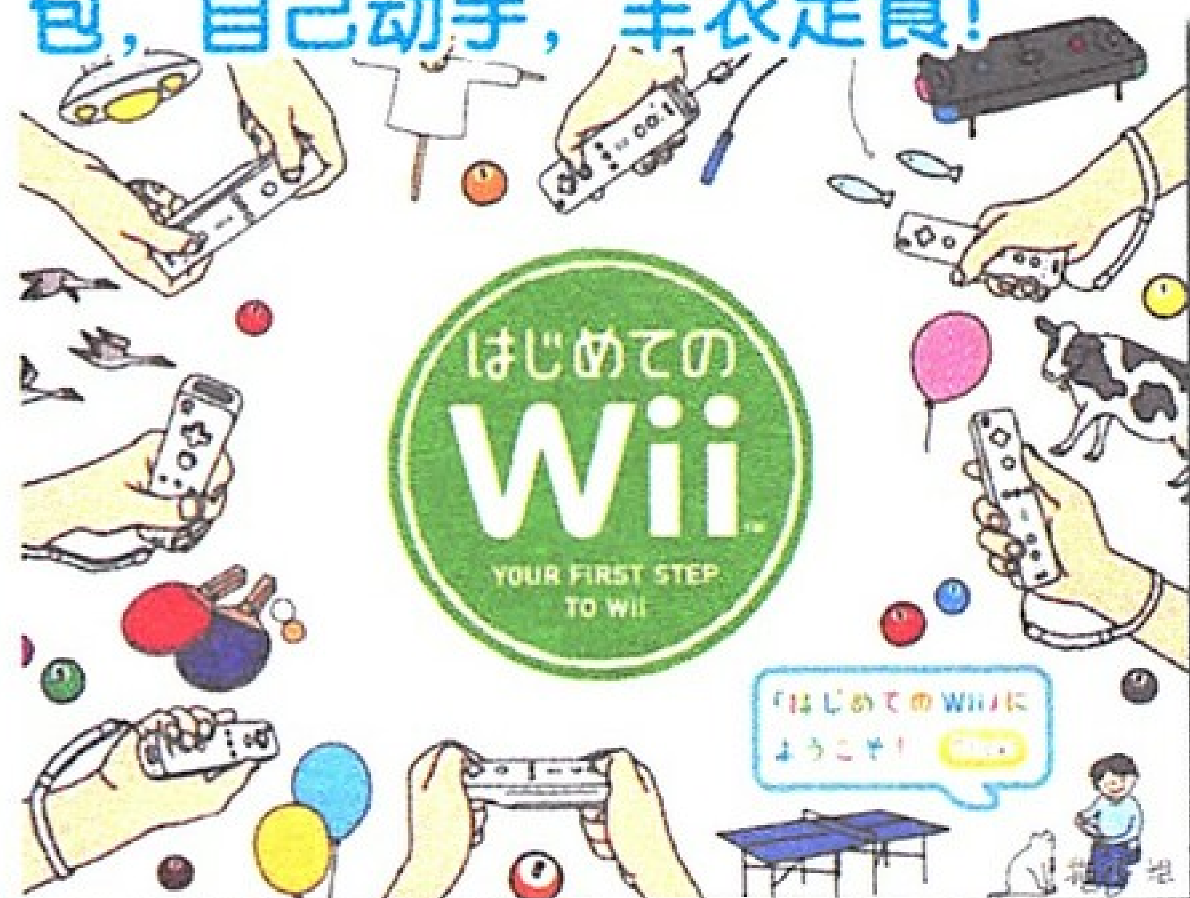
赠送 Wiiware 与 VC 游戏安装文件，把光盘中的“wad”文件夹直接复制到 SD 卡的根目录下，即可利用 Homebrew 中的 WAD Manager 安装游戏！

WiiWare

赠送最新 Wii 游戏完美存档，玩家可以将其拷贝至 SD 卡中，用在自己的主机上！



赠送 Wii Play 与 Wii Sports 两款首发中文游戏的镜像压缩包，自己动手，丰衣足食！



精选 Wii Homebrew 频道、虚拟主机、Wiiware 安装教程，让你的机器不再寂寞！



赠送 Wii 半砖修复程序，所有机器变砖的玩家，是时候让你的机器起死回生了！

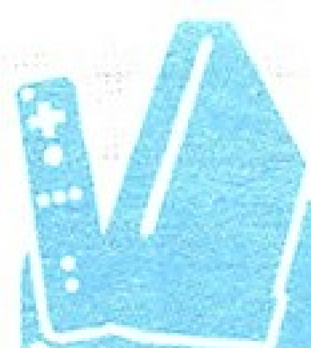




Wii 预定发售新作一览表

日版游戏发售一览

日期	游戏名	类型	厂商
08.09.02	Wiiware最强银星 黑白棋	TAB	Silver Star Japan
08.09.04	彩虹泡泡	PUZ	Inter Channel
08.09.11	海贼王 随波摇荡的秘宝	ACT	NBGI
08.09.18	G1骑师Wii 2008	SPG	KOEI
08.09.25	噬魂者 单调公主	RPG	Square Enix
08.09.25	炸弹人	ACT	Hudson
08.09.25	模拟城市 创造者	SLG	EA
08.09.25	SIMPLE 2000系列Wii Vol.1 THE 桌面游戏	TAB	D3 Publisher
2008年9月	洛克人9野望的复活	ACT	CAPCOM
08.10.02	实况力量大联盟棒球3	SPG	KONAMI
08.10.07	最强银星五子棋	TAB	Silver Star Japan
08.10.09	吉他英雄 史密斯飞船	MUG	Activision
08.10.09	星球大战 原力解放	ACT	Lucas Arts
08.10.16	Wii Music	MUG	任天堂
08.10.16	空中杀手 纯真王牌	STG	NBGI
08.10.23	天诛4	ACT	From Software
08.10.23	快乐舞蹈Collection	MUG	NBGI
08.10.23	银星桌面游戏Wii	TAB	Silver Star Japan
08.10.23	巴洛克国际版	AVG	STING
08.10.30	我的模拟王国	SLG	EA
08.10.30	牧场物语 火热动物大行进	SLG	MMV
08.11.13	着色精灵：七彩希望	ACT	THQ Japan
08.11.20	家庭教师Hitman REBORN！禁断的暗黑三角	AVG	MMV
08.11.27	凉宫春日的激动	MUG	角川书店
08.11.27	工作狂人	AVG	Hudson
2008年11月	FIFA09 All Play	SPG	EA
2008年12月	入迷台球	TAB	Gameloft
2008年12月	迪斯尼智力问答	ETC	Disney
2008年内	JOYSOUND Wii（暂定名）	ETC	Hudson
2008年内	宇宙巡航机 Reverse	STG	KOANMI
2008年内	Wi-Fi 8人对战 炸弹人	ACT	Hudson
2008年内	呼啦圈 Wii美与健康！	SPG	Milestone
2008年内	海贼王觉醒的勇者	ACT	NBGI
发售日未定	勇闯尸城 僵尸们的祭品	AVG	CAPCOM
发售日未定	索尼克世界大冒险	ACT	SEGA
发售日未定	古墓丽影：地下世界	ACT	Eidos
发售日未定	动物之森 城镇居民	SLG	任天堂
发售日未定	俄罗斯方块派对	PUZ	Hudson
发售日未定	WiiSports Resort	SPG	任天堂
发售日未定	最终幻想水晶编年史	RPG	Square Enix
发售日未定	疯狂世界	ACT	SEGA
发售日未定	符文工房 开拓者	RPG	MMV



美版游戏发售一览

日期	游戏名	类型	厂商
08.09.08	NHL 2K9	SPG	2K Sports
08.09.09	动力人生：户外挑战	SPG	NBGI
08.09.09	Sam 和 Max第一季	AVG	JoWood Productions
08.09.09	双重打击 雷霆行动	STG	Bold Games
08.09.15	大洋指挥官	SLG	Valcon Games
08.09.15	海岸大亨	SPG	Valcon Games
08.09.15	超级皮卡	RAC	XS Games
08.09.16	DDR热舞派对2	MUG	KONAMI
08.09.16	牧场物语 无忧之树	SLG	Natsume
08.09.16	吉普惊魂	RAC	DSI
08.09.16	星球大战 原力解放	ACT	Lucas Arts
08.09.22	模拟城市 创造者	SLG	EA
08.09.22	瓦里奥大陆 摇晃	ACT	任天堂
08.09.23	战火兄弟连：双重时间	STG	Ubisoft
08.09.23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warner Bros
08.09.23	孤岛冒险：沉船	SLG	KONAMI
08.09.23	疯狂水管	PUZ	Empire Interactive
08.09.30	玩具兵：不幸军团	SLG	Destination Software
08.10.01	宠物伙伴：动物医院	SLG	Majesco
08.10.06	料理妈妈 世界厨房	SLG	Majesco
08.10.06	NBA Live 09	SPG	EA
08.10.07	阿加莎克里斯蒂：阳光下的罪恶	AVG	Dream Catcher
08.10.07	古惑狼：精神变异	ACT	Vivendi Games
08.10.14	布吉摇摆 超级明星	MUG	EA
08.10.14	多卡邦王国	RPG	Atlus
08.10.14	小小宠物店	SLG	EA
08.10.17	SPRay	ACT	Tecmo
08.10.21	激斗！火影忍者疾风传2	AVG	Tomy
08.10.21	蜘蛛侠 黑暗之网	ACT	Activision
08.10.21	文字麻将派对	TAB	Destineer
08.10.26	吉他英雄 世界巡演	MUG	Activision
08.10.28	我的模拟王国	SLG	EA
08.11.03	动物之森 城镇居民	SLG	任天堂
08.11.03	Wii Music	MUG	任天堂
08.11.11	使命召唤 世界大战	STG	Activision
08.11.11	哈利波特与混血王子	ACT	EA
08.11.11	星战克隆战争 光刀对决	ACT	Lucas Arts
08.11.17	Shaun White的滑雪板	SLG	Ubisoft
08.11.18	古墓丽影：地下世界	ACT	Eidos
08.12.02	阿尔戈斯战士	ACT	Tecmo
2008年内	最终幻想水晶编年史	RPG	Square Enix
2008年内	室内运动	SPG	Konami
2008年内	卡拉OK革命2 美国偶像	SLG	Konami
2008年内	生化危机0	AVG	CAPCOM
2008年内	Wii Motor Sports Airplane	SLG	任天堂

WiiBBS.COM Wiier Heaven 威乐天堂





WWW.WiiBBS.COM(威乐天堂)成立于2006年，是游动科技旗下网站之一，也是当前国内最大、国际排名最高的Wii行业站，原名“Wii天堂”，之所以后来更名为“威乐天堂”，则是由于“威乐”有着Wiier英文的谐音,这里是属于所有Wiier们的天堂。威乐天堂建站以来通过全体工作人员以及广大威乐会员们的努力建设，目前已发展成为国内规模最大、资讯最为丰富的Wii网站和Wii专题网络互动社区。

相比于成熟的NdsBBS，年轻的WiiBBS社区目前也拥有了近40个不同的游戏版块、8万注册用户和50W的海量主题贴,是国内发展最迅速也是最大的具有针对性的网站。社区不仅拥有优秀的游戏专区，还有各类人气的论坛活动。当然最大的特色还是这里蕴涵了最为丰富的Wii游戏资源和资讯，并且提供所有的任天堂家用游戏资源下载。在社区里无数活跃着的玩家们可不仅仅限定于男性同胞有，还有数不尽的美女玩家们也在这里尽显须眉、展现巾帼本色。他（她）们是一群对Wii喜爱至极的玩家，也是一大帮忠心耿耿的任饭。

WiiBBS社区为广大玩家提供WII主机的相关信息资讯，讨论众所关注的游戏热点，实况跟踪游戏发行动态，分享玩家间的游戏心得及体会。是一个以Wii及Wii游戏为主要特色的综合门户站。

-WB主要版块-

- Wii革命新闻区：最新最快最详实的全球Wii游戏资讯速递
- Wii综合讨论区：Wiier们的游戏交流、心得分享及论坛活动的综合讨论地
- Wii破解修改自制区：破解修改、金手指共享、自制软件、汉化讨论
- Wii WiFi对战交流区：Wifi让游戏无限，享受Wii网络对战的乐趣
- Wii游戏测评区：独立专业的Wii游戏体验报告，选择游戏的参考指南
- Wii游戏攻略区：全面的攻略指南、资料参考、研究心得、秘技偏方为你释疑
- Wii资源下载区：全球最新最全的Wii资源下载，所有的Wii游戏尽皆在此
- 台湾Wii玩家区：国内唯一面向台湾玩家的交流专区，游戏拉近我们的距离
- Wii入手情报区：最新的Wii的入手渠道、入手价格以及商贾情报
- 水区：邪恶之地……

签名换流量，Wii动力与Wiibbs展开精彩互动！

购买《Wii动力》的各位Wii支持者，现在是得到回报的时候了！利用本书提供的签名档，你可以在wiibbs.com的论坛上获得“Wii动力”，并且用此换取相应的资源下载流量！

Wiibbs论坛将增设与本书书名一致的“Wii动力”参数，该参数与Wiibbs重要参数“威力”保持1:1的兑换比例，Wiibbs “威力”参数为Wii ISO流量下载的主参数，原本仅能通过购买和充值获得（目前Wiibbs的参数制度中，每10威力等值于2RMB，等值于下载一个Wii ISO的流量）。

凡是购买了《Wii动力》的读者，到Wiibbs.com指定帖子内回帖,且贴出个人持有的《Wii动力》的签名照片（在杂志目录内的签名档，用铅笔之外的黑色正规考试用笔写下自己的签名，拍照之后上传到Wiibbs的指定帖内），可以获得10点“Wii动力”奖励。“Wii动力”与“威力”的兑换比例将随着读者们对《Wii动力》的支持而增值，到时候大家可以用“Wii动力”换取更多的下载流量。

在Wiibbs开设在线的问卷调查页面，凡通过此页面提交网络调查问卷的会员，均可获得10点“Wii动力”。在Wiibbs征集Mii和Wii在线联机交友等信息，各位玩家的Mii形象将用于在光盘中作为分享附赠文件，Wii在线联机交友信息将刊载在书中边角栏，凡选中者均奖励10点“Wii动力”。Wiibbs论坛和《Wii动力》的联动活动将定期展开，会员可以在活动中获得“Wii动力”参数。

Wii动力

定价：18元

北京伟地电子音像出版社

ISBN 978-7-900149-38-1

